パソコンゲーム情報誌

昭和60年1月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第1号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 1月号

〈特集〉Beeperの冬休み ゲームでワクワク熱くなれ!!

キミがつくるスペース・ファンタジー メガ・オービス

ファミリーベーシックほか 創刊記念特別プレゼント付

創刊号



未来を開発する
三菱電機



未来の先生から、教室で言えない、レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない、首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱独自のMSX簡易言語。MSX-BASIC言語を作表しやすく使いやすく単純化した、だれにでも使いこなせるプログラムです。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円 ※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。商品に関するお問い合わせ、およびカタログご希望の方は、官製ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800(株)三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。

MSX

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

カタログ請求券
Letus
BEEP

ブラザーパーソナルプリンター

brother



気が合うって、最高に楽しい。

「ブラザープリンター冬祭り」

期間 12月1日(土)～昭和60年1月20日(日)

いま、ブラザーパーソナルプリンターをお買い上げの方にもれなく素敵な景品をさしあげています。ラインナップもそろって、ますます楽しくなってきたブラザープリンター。ユーザー・フレンドリーの使いやすさが好評です。

ブラザーパーソナルプリンター。

キミのパソコンと相性ピッタリ。

世界最小80桁シリアルドットインパクトプリンター。

プリンターが、ますます面白くなってきた。鮮明な9ドット・プリンター機能を、コンパクトボディに収め、驚異の低価格で、新発売！ あなたのパソコンに合わせて、「白」(FMシリーズ対応)と「黒」(MSX・PCシリーズ対応)で登場です。先進のプリンターM-1009、M-1009Xは、これまでのインパクトプリンターでは考えられない低騒音。オフィスで、マイルームで気楽に使えます———。

¥49,800

NEW



FMシリーズ対応……MSX・PCシリーズ対応

M-1009 & 1009X

●各種アプリケーションソフト、又はハードコピーにてビットイメージで漢字が打てます。●ファンフォールド紙、ロール紙、カット紙が使える3ウェイ・ペーパーハンドリング機能。●コピー枚数：オリジナル＋2P ●印字速度：50文字／秒(M-1009) 40文字／秒(M-1009X) ●重量：約3.0kg

プリンター機能拡張BASIC 新発売

ブラザー パーソナル プリンターが漢字プリンター(バッファメモリー機能プラス)に早変り。

■特長

- 漢字コードを文字列として扱うことにより漢字プリンターよりも正確で印字形式も豊富です。
- スプール機能によりデーター・漢字・ハードコピーを印字中に他の操作可能。
- ディスクにSAVEして使用することも出来ます。

ROM BASIC／DISK BASIC対応

カセットテープ版 定価4,000円

対象機種	プリンター
PC-8800シリーズ	M-1009X・HR-5X
PC8001mkII	M-1009X・HR-5X
FM-7シリーズ	M-1009

静かな印字。熱転写プリンター。

¥39,800



FMシリーズ対応……MSX・PCシリーズ対応

HR-5 & 5X

- 9ドット熱転写ビットイメージプリンター。
- 寸法：303 (W)×65(H)×174(D)mm
- 重量：約1.6kg

PUB(パブ)〈Printer Useres of Brother〉会員募集

ブラザープリンターご愛用者のための「ユーザー友の会」PUBができました。PUBはプリンターをサポートしたプログラムの募集・紹介・及びプリンターに関するハード・ソフト情報のコミュニケーションが主な活動内容です。(入会者にはPUB会員証を進呈します。)活動のスタートとして、右記のプログラムコンテストを実施します。

《第1回PUBプログラムコンテスト》

- テーマ　コンテスト申し込み用紙を参照。
- 賞品　各部門別最優秀作品に日本語タイプライター"ピコワード"を。100名様にプログラムライブラリーと記念品。
- 発表　昭和60年5月発売予定のプログラムライブラリーの誌上にて。
- 受付期間　昭和59年12月21日～昭和60年3月20日

《PUB入会方法・プログラムコンテストのお問合せ先》

電話にて、ブラザー販売㈱PUB係(03)274-6911へ。または、ブラザープリンター取扱い店にある案内状か、「ブラザープリンター100%活用法」の巻末案内を参照してください。

P.S. もっとくわしく知りたい方へ…

ブラザープリンター解説書のご案内　技術評論社より「ブラザープリンター100%活用法(¥2,800)が発売されています。

M-1009/9Xなど、ブラザープリンターの資料ご希望の方は…ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法(ゲーム、ビジネス…etc)、住所・氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

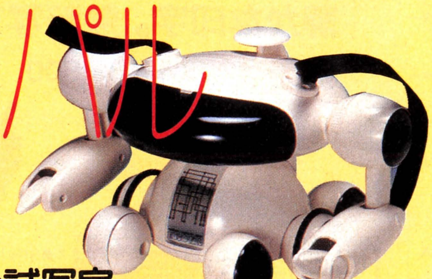
資料請求券 ビープ 85－1

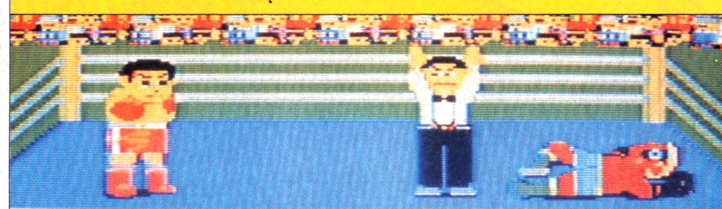
ブラザー販売株式会社　情報機器事業部

東京/〒104 東京都中央区京橋3-3-8 TEL(03)274-6911
名古屋/〒460 名古屋市中区大須3-46-15(052)263-5811
大阪/〒542 大阪市南区心斎橋筋1-1 TEL(06)251-7265

ゲーム・ゲームで目がまわる















■日本ソフトバンク

ゲーム
ゴコロ
わくわく

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

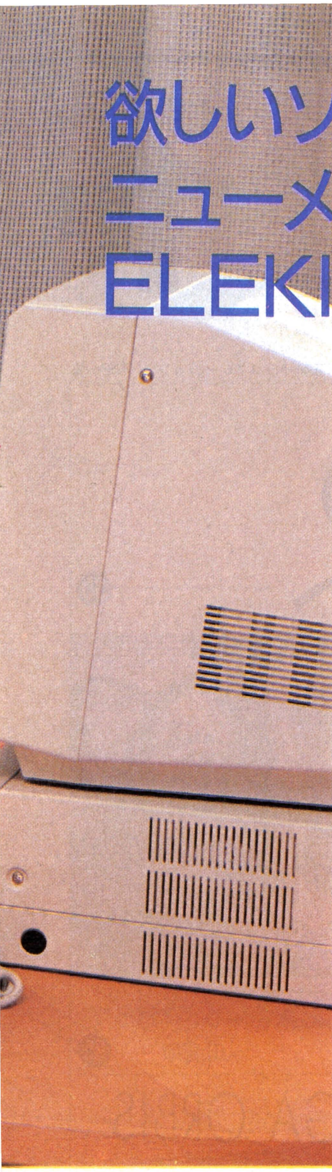
1985
1月号

◑アートディレクション・表紙イラストレーション／下田一貴

◑エディトリアルデザイン——㈱ポパイ （下江 一／秋山 智子／柴田 礼子／広川 清美／内山 由美）
◑イラスト——浅井真澄／大月ちずる／昆野弘子／佐藤敏己／沢田としき／Nikov／長谷川博紀／日比野克彦／古川タク／山田えいし／李 良明
◑フォト——浜崎 昭／杉山和美

欲しいソフトを
ニューメディアから手に入れる。
ELEKID トライアルに、参加しませんか？

SOFT BANK



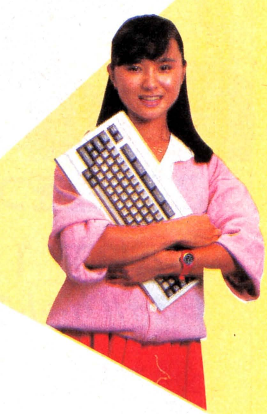
今まで、パソコン ショップに行っても、欲しいソフトウェアがなかなか見つからなかった経験はありませんか？
このたび、あなたが希望するソフトがいつでも簡単に手に入るようになりました。
それが、第１次トライアルスタートした日本ソフトバンクの『エレキッド』です。

ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウェアの中から、ご希望のソフトウェアを全国（15店）にあるパソコン ショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウェアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープ MZシリーズと種類も豊富です。



■エレキッドはここでお求めになれます！（実験協力店）

札　幌　九十九電機札幌１号店
仙　台　DAC仙台東口店
東　京　西武百貨店池袋店、丸井吉祥寺店、丸井新宿テクノ館、ラオックス中央店、ヤマギワテクニカ
静　岡　すみやパソコンアイランド
名古屋　栄電社本店テクノ館、コムロード
大　津　西武百貨店大津店
大　阪　J&Pテクノランド
神　戸　星電社Ｃ スペース
福　岡　ベスト電器福岡本店、カホマイコンセンター

■おなじみのソフトハウスが大集合

今回のトライアルには、おなじみのソフトハウスが多数参加しています。それだけ、このシステムに対する期待と関心が大きいというシルシです。
ざっと挙げてみるだけでも、アスキー、キャリーラボ、クリスタルソフト、光栄、システムソフト、シンキングラビット、T&E、テクノソフト、マイクロキャビン…。
夢のソフトが揃うこと、間違いなしです。

仙台営業所：〒980宮城県仙台市二日町12-30 日生勾当台西ビル TEL.0222(63)0907 FAX.0222(63)0924 GII

名古屋営業所：〒460名古屋市中区栄5-26-39 タカシマ名古屋ビル6F TEL.052(261)7215(代) FAX.052(261)6966 GII

広島営業所：〒730広島市南区東荒神町3-35 広島オフィースセンター3F TEL.082(263)8683 FAX.082(263)8247 GII, GIII

福岡営業所：〒810福岡市中央区天神4-8-25 ニッコービル6F TEL.092(752)0177(代) FAX.092(752)0179 GII, GIII



Elekid

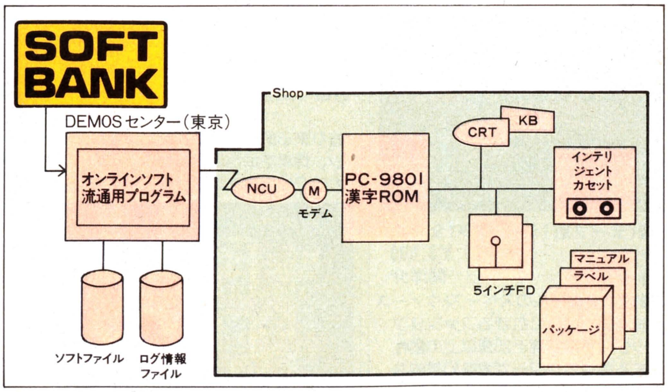
第1次トライアルスタート

■操作手順は、簡単

パソコン ショップに設置した端末機よりDEMOSセンターを呼び出し、希望するソフトウェアの番号をパソコンに入力するだけです。センターからソフトウェアが転送されて、数分後には、自動的にソフトが出来上がります。

※本実験期間中は、テープ作成まで約10分程かかると思われます。

■Elekid System 概念図



株式会社 日本ソフトバンク

本社：〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F TEL.03(263)3598 FAX.03(263)3660・03(234)3285 GII, GIII

大阪支店：〒542大阪市南区難波千日前5-19 河原センタービル3F TEL.06(644)0191 FAX.06(644)0160 GII, GIII

札幌営業所：〒064札幌市中央区北二条西二丁目 STV北二条ビル TEL.011(222)6025㈹ FAX.011(222)5105 GII

サンタクロース推薦

デビュー!!

ブルーフォックス

超光速立体マルチエキサイティングゲーム

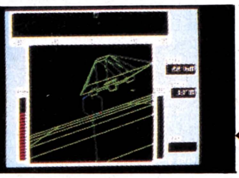


第3回ゲームホビープログラムコンテスト優秀作品

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ…¥4,800

作者……………………………………武部暁昌

超高速立体画像で襲いかかる敵・巨大要塞空母。マルチスクリーンで展開するスリリングな地上戦そして空中戦。リアルな敵の撃破シーンはエキサイティングまちがいなしの大傑作だ。

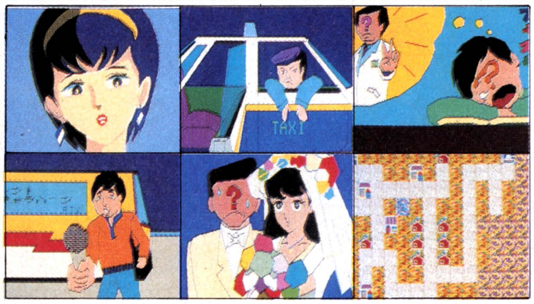


12月上旬新発売

アゲイン

ロールプレイングアドベンチャーゲーム

12月上旬新発売



第3回ゲームホビープログラムコンテスト入選作品

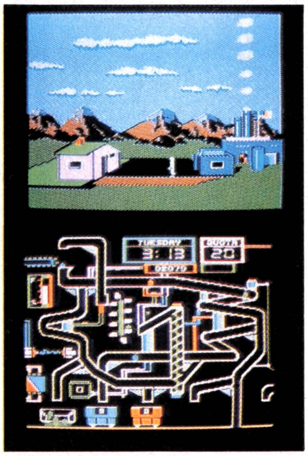
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

作者……………………………………………山口祐平

超高速グラフィックで展開する200画面。ロールプレイング・シュミレーション・パズルのおもしろさをミックスしたニュータイプアドベンチャー。アゲイン、ふたたびの世界に広がる7つのサクセスストーリー。これは将来君に起りうる現実の出来事かもしれない。

ガムボール

マルチアクション出世ゲーム



待望!!アップル移植版

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………………¥6,800

作者……………………………Robert Cook

話題騒然!ブローダーバンドの新作登場。今アメリカ話題のアップル移植版。このガムボール工場が君をトリコにして離さない。

12月上旬新発売

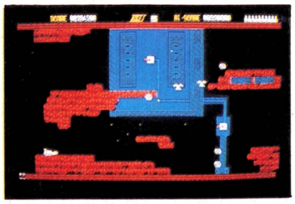
Licensed from
Broderbund

第3回ゲームホビープログラムコンテスト 優秀作入選作22本22本発売!

エキサイトさせる★この《名作》シリーズが冬休みをエキサイトさせる

スウォーム

スペースファンタジー反射ゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………………¥3,600

作者……………………………関洋介

5段階スクロールのスペース・ウォーズ

画面いっぱいに広がるファンタジックな宇宙空間と20種以上の個性あるキャラクターが君を幻想的な世界へ導くスペース・ウォーズ。

カラクリ忍法

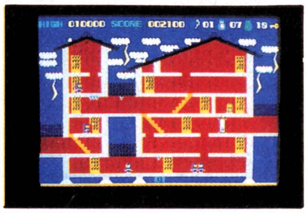
冒険活劇反射ゲーム

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………¥3,600

作者……………………………中沢毅

迷路を組合せた新しい思考型反射ゲーム

迫り来る敵忍者。手裏剣、マキビシ、煙幕を武器に抗戦せよ。このカラクリ屋敷を君は突破できるか。



ロリータシンドローム

美少女ファンタジーアドベンチャー



■〔テープ版〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、PC-8801、PC-8801mkII¥3,600

■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………¥5,600

作者………………………………望月かつみ

君を待ち受けていた思いがけない体験は!少女の汚れを知らない瞳、なめらかな肌。少女達が待つメゾンロリータへと僕の胸はときめく。

芸夢狂人の宇宙旅行

アドベンチャー型リアルタイムゲーム

■〔テープ版〕PC-8001mkII…………………………………¥3,600

作者……………………………鈴木孝成

8種類のゲームを組立てた大作

芸夢狂人が君に送るスペースアドベンチャー大作。エキサイティングリアルタイムゲームの決定版。



販売元 株式会社 小西六エニックス　発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4251

第一弾

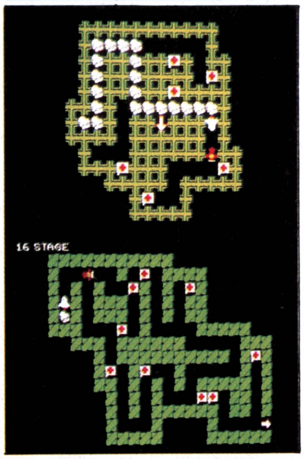
優秀
頭脳4989
ブルーフォックス

入選
ポーリー
アゲイン

'85年を担う大型新人ゲーム

頭脳4989 超思考型 新頭脳挑戦ゲーム

12月上旬新発売



第3回ゲームホビープログラムコンテスト優秀作品。

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、X1全シリーズ、PC-6001、PC-6001mkII、PC-6001mkII SR、PC-6601、PC-6601SR……￥4,800………

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………………￥6,400

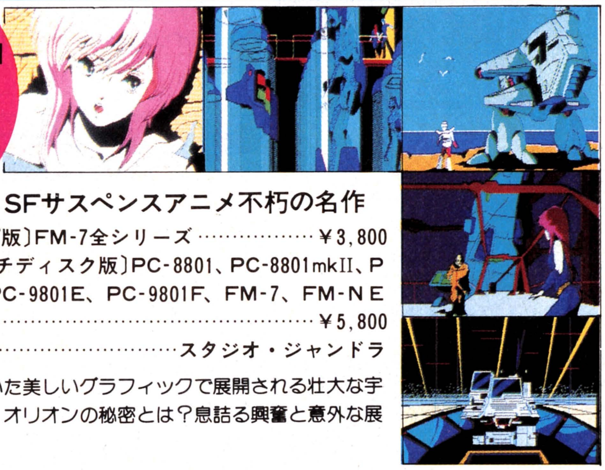
作者……………………………………大橋一雄

君の任務はエミー号を操り、全ての旗を取って矢印(➡)の方向に脱出することだ。奇想天外なトリックの連続！解明すべき数々のテクニック！ニュータイプパズルゲーム誕生。

ザース 本格アニメ・サスペンスアドベンチャー

12月上旬新発売

PC-9801シリーズ新発売



SFサスペンスアニメ不朽の名作

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ………………￥3,800

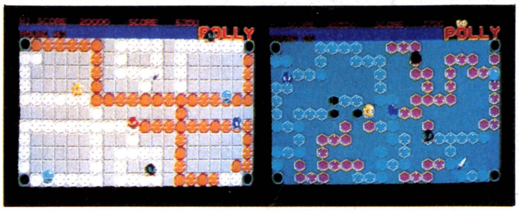
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……………………………………………￥5,800

作者……………………………スタジオ・ジャンドラ

プロの描いた美しいグラフィックで展開される壮大な宇宙叙事詩。オリオンの秘密とは？息詰る興奮と意外な展開が……。

ポーリー 思考型快感リアルタイムゲーム

12月上旬新発売



第3回ゲームホビープログラムコンテスト入選作品

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII………￥3,800

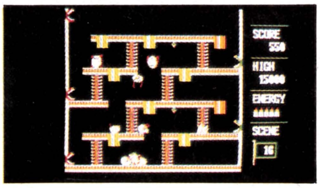
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………………………………………￥5,800

アーケードゲームのおもしろ要素を知りつくしたプロが、自信をもってパソコンユーザーに贈る名品。かわいいポーリーと愉快なモンスター達が繰り広げるマンホールパニック。四次元移動と無敵のナイフで快感100%。

★リーズが冬休みをエキサイトさせる★この《名作》シリーズが冬休みを

アラレのジャンプUP

コミック思考反射ゲーム



■〔テープ版〕PC-8001mkII‥￥3,600

作者……………………………芸夢狂人

少年ジャンプ
アイデアコンテスト優秀作品

ニコチャン大王の大襲撃！あのペンギン村が今君のディスプレイに。各面の抜群のアイデアとキャラクターのかわいさはもう最高。

©集英社・鳥山明 1984

マジックガーデン

アニメーション・リアルタイムゲーム

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………………￥3,600

■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII(コントラクション付)……￥5,600

作者……………………………日高徹

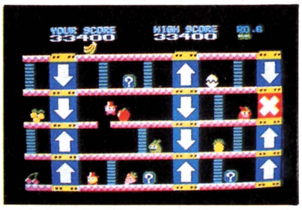
アニメーションゲームの決定版

季節感あふれる夢の様に美しいアニメーション。息切れするドングリや神出鬼没のモグラなど、数々の意外性を秘めたビックゲーム。



グッツン

2人3脚型反射ゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………………￥3,600

作者……………………加藤工明

思考型スクロールに夢中

軽快なスクロールにピッタリのBGM。仲良し2人の兄弟が高速エレベーターに乗って大活躍。こりにこったキャラクターが何ともうれしい。

ファンファン・ニューファンファン

思考型スーパーマルチ反射ゲーム

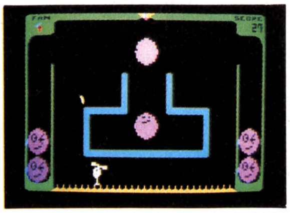
■ファンファン★〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001(32K)、PC-8001mkII……………￥3,800

■ニューファンファン★〔テープ版〕PC-6001mkII、PC-6601…￥3,800

作者………………………宮田康宏

128画面数のアイデア抜群ゲーム

(次々に生産される風船を扇風機で収納庫に入れる) 風力学をシュミレートした新鮮アイデア満載のハイテクゲーム。



■オリジナルゲーム募集

あなたの作ったゲームを商品化しませんか！ご希望の方はそのゲームをお送り下さい。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

担当者　千田

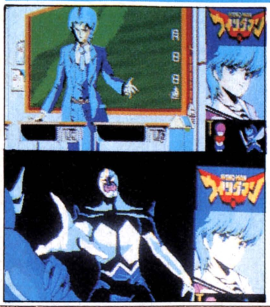
■移植者募集

移植のアルバイトをご希望の方はお問い合わせ下さい。お待ちしております。

担当者　望月

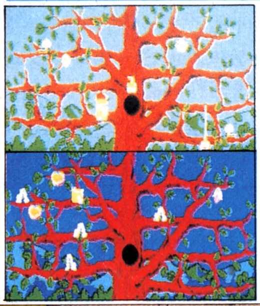
1985年大ヒット作品大集合

ウィングマン
ヒーローコミックアドベンチャー



■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………¥5,800
作者……………………TAM・TAM
少年ジャンプ
アイデアコンテスト優秀作品
プロの描いた美しい画面と巧みなストーリー構成。ウィングマンとキータクラーとの熾烈な闘い。紛失したドリムノートのゆくえは?敵の巧妙な策略に舞台は異次元都市ポドリムスへ。　Ⓒ集英社　桂正和 1984

ニュートロン
ファンタジー思考型アクションゲーム



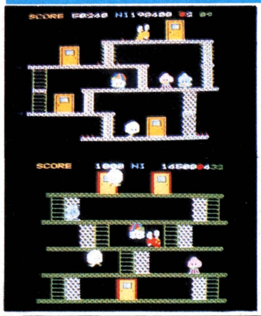
■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ……………………¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII……………………¥6,800
作者……………………中村光一
ドアドアを超えたアクションゲーム
朝昼夜と刻々と変化するグラフィックの美しさと、画面ごとに変わるコミカルなキャラクターの動きでパソコンゲームのイメージを一新。

Dr.スランプ バブル大作戦
全方向スクロールリアルタイムゲーム



■〔テープ版〕PC-6001mkII、PC-6601、PC-6000SRシリーズ ¥3,600
作者……………………岡本耕治
少年ジャンプ
アイデアコンテスト優秀作品
全方向スクロールで大空を自由自在。シャボン玉からシャボン玉へ、ガッチャンのコミカルジャンプに大爆笑。豊富なキャラクター、斬新なアイデア。リアルタイムゲームにメルヘンを注ぎ込んだ快心作。
Ⓒ集英社　鳥山明 1984

ドア ドアmkII
ファンタジー思考型反射ゲーム



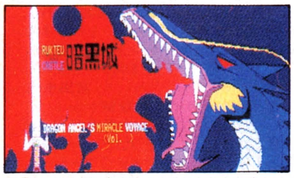
■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII、PC-6601(50面＋50面)
B面★PC-6001<32K>(20面＋20面)……………………¥3,800
作者……………………中村光一
新エイリアン登場、ゲーム内容一新
ミリオンセラー爆進中のドアドアをPC-6001シリーズ用に新しくグレイドアップ。新エイリアンやBGMの出来はもう最高。

次ページも注目
凄いゲームが待機中

過激にヒット！ 好評発売中!!

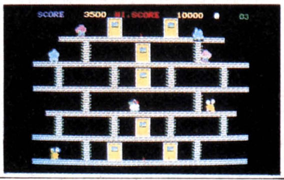
★この《名作》シリーズが冬休みをエキサイトさせる★この《名作》シリ

暗黒城
スペースファンタジーアドベンチャー

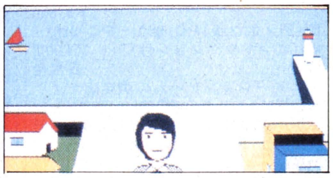


■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……………………¥3,800
作者……………………山口祐平
ヒットチャート上昇中
超高速グラフィックで展開する壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。ユーモア感覚抜群の対話。君は新世界を創造できるか!?

ドア ドア
ファンタジー思考型反射ゲーム
■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII PC-8001mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000……¥3,800■〔5"ディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII……¥5,800■〔3.5"ディスク版〕FM-77 ¥5,400
作者……………………中村光一
ドアドアはパソコンゲームの代名詞
驚異のミリオンセラー。ドアドアのおもしろさは永遠に不滅です。



ポートピア連続殺人事件
サスペンスアドベンチャー



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001mkII、PC-6001(32K)、PC-6001mkII、PC-6601、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……………¥3,600
作者……………………堀井雄二
只今人気絶頂の本格サスペンスドラマ
この事件の解明は君にまかせる。港神戸を発端に、次々に起こる殺人事件。ラストのどんでん返しにドキッ!!

NO.1ゴルフ
3Dゴルフシュミレーションゲーム
■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………………¥3,600
作者……………………村守将志
君もこれでNo.1ゴルファー
世界の著名ゴルフ場を集大成。3次元ゴルフの最高峰。3人でもプレイができ、なんとハイテクのバックスピンもかけられる。



販売元 株式会社 小西六エニックス　発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4251

ゲームでワクワク熱くなれ!!

クリスマス、お正月……楽しみ山盛りの冬休み。BEEPがすすめる200パーセント・エンジョイ術大公開！



イラストレーション・日比野克彦

東京ディズニーランドでわくわく体験

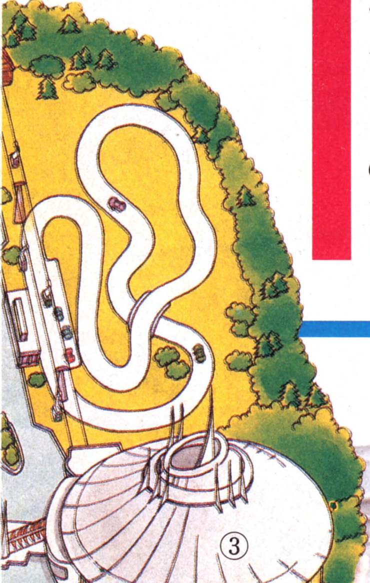
のゲームベースだ!!

待ちに待った冬休み。夜ごとパソコンとランデブーしてるゲーマー諸君，そしてコタツでヌクヌクと姥抜きやダイヤモンドゲームにうつつをぬかしているキミ，たまにはアウトドアで“わくわく体験”してみないか!?

そこで，遊びゴコロいっぱいに彼女といっしょにやって来たのは，かの有名な「東京ディズニーランド」。見物につれて進むふたりの珍道中。はたして何が起きるやら……。ふたりの接近度を見ながら，ゲームづくりのヒントにするのも楽しいぞ!

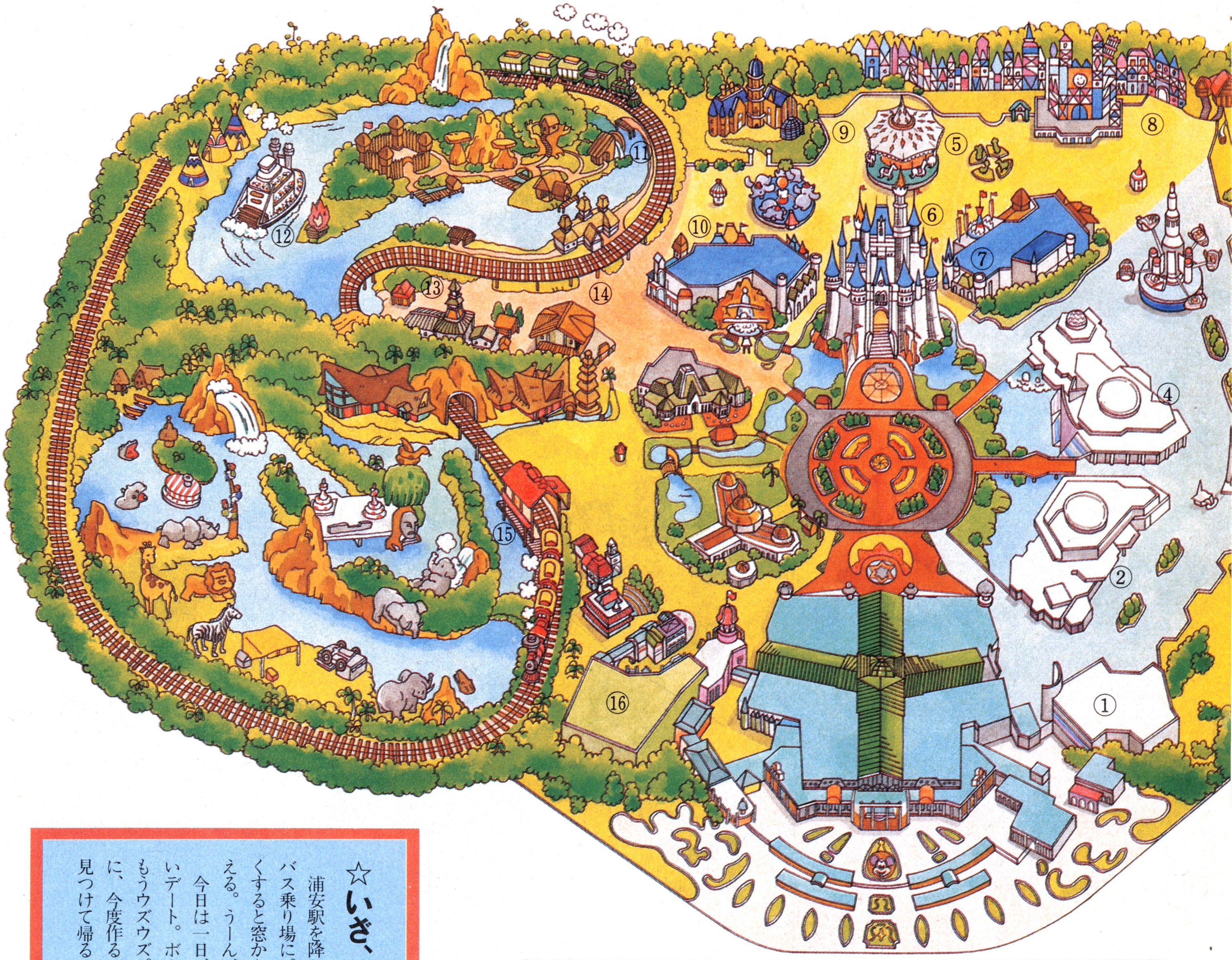
●接近度の見方●

- キライ! しっしっ!!
- ふんっ。もう知らない
- ねェ，こっち向いてェ
- ボクにまかせて
- う～ん，シアワセ!!





アウトドアはBeeper（ボクら）



☆いざ、TDL（東京ディズニーランド）へ

浦安駅を降りて歩いて約5分、バス乗り場に。走り出してしばらくすると窓からシンデレラ城が見える。うーん、やって来たぞ。

今日は一日、彼女を誘って楽しいデート。ボクの遊びゴコロは、もうウズウズ。実はデートついでに、今度作るゲームのヒントでも見つけて帰るつ・も・り！

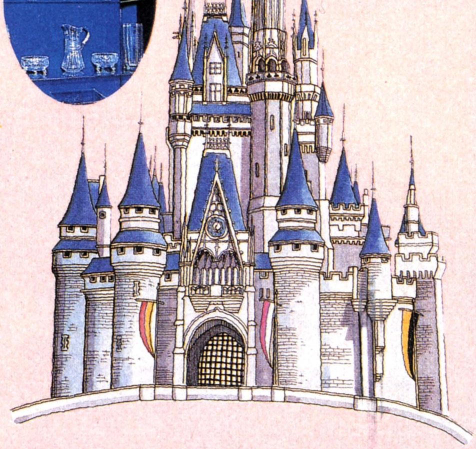
①ミート・ザ・ワールド
②マジックカーペット世界一周
③スペース・マウンテン
④スターケード
⑤シンデレラのゴールデンカルーセル
⑥シンデレラ城
⑦ミッキーマウス・レビュー
⑧イッツ・ア・スモールワールド
⑨ホーンテッドマンション
⑩ピーターパン空の旅
⑪デビークロケットのカヌー探険
⑫蒸気船マークトウェイン号
⑬ウエスタンランド・シューティングギャラリー
⑭カントリーベア・ジャンボリー
⑮ジャングルクルーズ
⑯カリブの海賊

ファンタジーランド



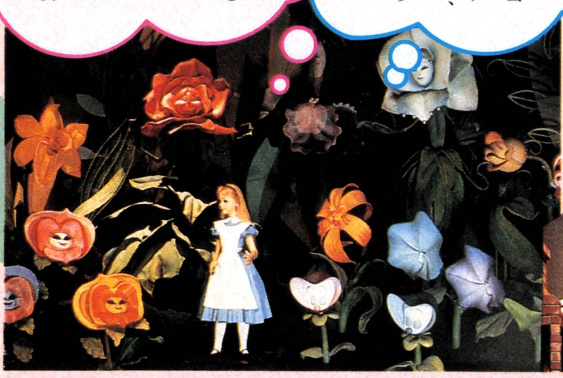
ガラスの靴





ミッキー以外にどんなキャラクタを知ってるかって？　ミニーマウスだろ、ドナルドダック、白雪姫と7人の小人、ダンボ……ボク絵本持っていたんだ。シンデレラ、ええと……。彼女はディズニー少女だったんだな。

ディズニーランドのキャラクタは、いったいいくつあるのかしら。え〜と、30くらいはなんとか知っているけれど。あれ、ポパイとオリーブは、ディズニーのキャラクタじゃなかったかしら？　どの曲もみんな知ってたから、つい鼻歌まで歌っちゃった。



ミッキーマウス・レビュー



ホーンテッドマンション







驚いたのなんのって、中にいるお化けより、何だかしらないけどスタッフのお兄さんがひょっこり脇を歩いてくるんだから。でもおかげで、うれしい思いをしてしまった。お兄さんありがとう。今度くるときも歩いていてね。だけど、本当にスタッフのお兄さんだったのかなあ。

日本のお化けって、無気味で恐ろしいけど、西洋のお化けってどこかおかしくって、ちっとも怖(こわ)くないものね。お墓の中からお化けがムクムク出て来たりするんだけど、マイケルのスリラーみたいで、楽しくなっちゃう。スタッフのお兄さんだけは驚いちゃったけど。

イッツ・ア・スモールワールド

中ではボートに乗りながら人形たちのミュージカルが、外のステージではミッキーたちのショーが楽しめる



白雪姫と7人のこびと



7人の名前は「せんせい」「ごきげん」「おこりんぼ」「おとぼけ」「てれすけ」「くしゃみ」「ねぼすけ」さーて、キミは誰がどの名前かわかるかな?



メリーゴーランドなら豊島園のほうがきれいなのに、もう1度乗りたいって……。ここで断ったら帰るって言い出しそうなので仕方なくつきあったけど……。

〝カルーセル・マキ〟だって、まったくセンスないんだから。子供のころだったら、きっと1日中乗っていたわ。でも、私はもう大人だから3回も乗ったりしない。2回よ。

シンデレラのゴールデンカルーセル





うそをつくと鼻が伸びるので本当のことを言うけど、ボクはいやだったんだ。「どうしても乗る」っていうから……。面白くない、まだ空飛ぶダンボの方がいい。

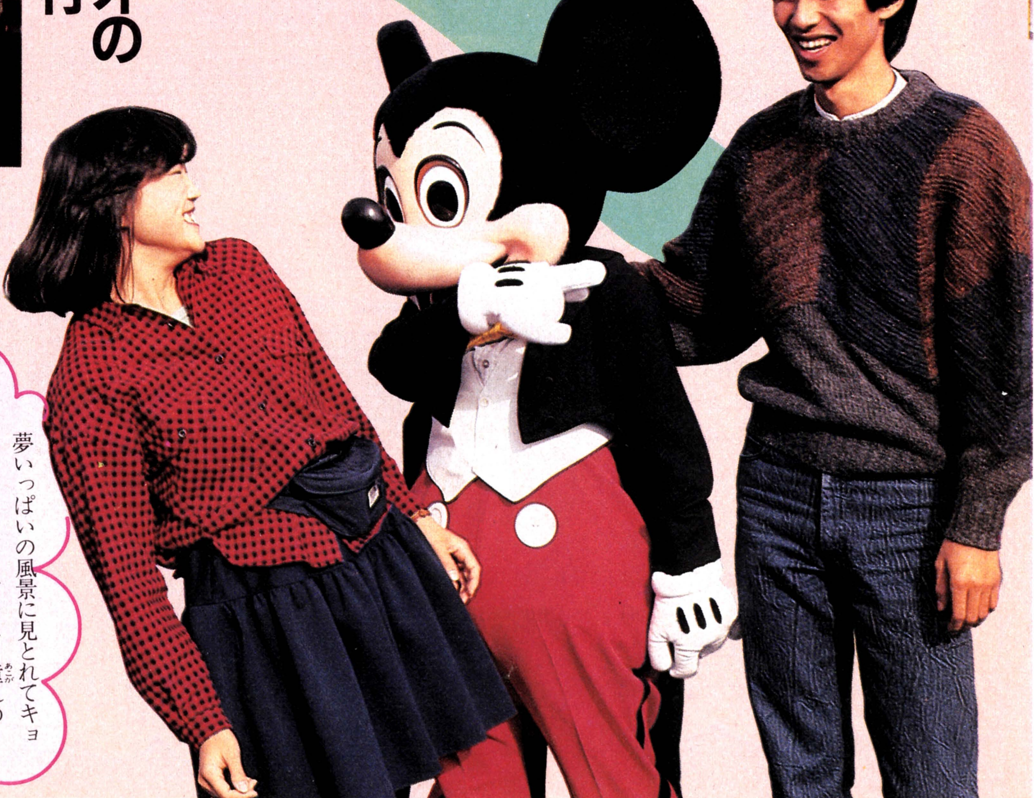
ダンボって確かにかわいいけど、空飛ぶダンボは子供ばっかりなんだもの。無理に引っ張って列に並んでやった。でも1時間も待っちゃってたいへん!

ピノキオの冒険旅行



ミッキーはなかなか紳士で、ボクが彼女に振り回されてるのを見かねて間に入ってくれた——とボクは思ったんだけど、ナニやら彼女のほうばかり向いてボクのことなど、まったく無視。ボ、ボクの彼女に手を出すんじゃ、ないぞーっ! と心の中で叫んでみた。

夢いっぱいの風景に見とれてキョロキョロしてたら、なんと憧れのミッキーが目の前に! 差し出された大きい手に、うっとり、握手。シ・ア・ワ・セ!! ミッキーのひょーきんなトコロも発見しちゃった。



ウエスタンランド



ウエスタンランド・シューティングギャラリー





カントリーベア・ジャンボリー

プーさんが出てこないと不満気な彼女をよそに、ボクは大満足。曲が良かったうえに熊の女の子のかわいいのなんのって、熊と彼女、どちらがいいかと聞かれたら、う〜ん、どう答えたものかな。

出てくる熊さんたち、みんなおかしいし本物の熊さんみたいでとても良かったけど、最後までプーさんが出てこないんだもの。人形を持っていた〝プップー〟の熊さんが一番かわいかった。



トム・ソーヤ島イカダ



イカダの旅は短かったけど、トム・ソーヤ島は楽しかった。洞窟あり，砦あり，つり橋あり，樽橋あり，とくにつり橋と樽橋ではしがみつかれて…。砦からは蒸気船が見える。

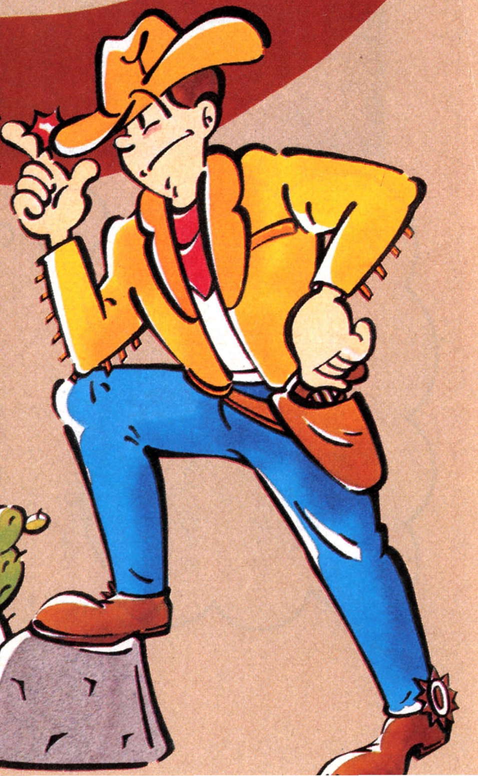
とっても大きなジャングル・ジムみたいな所。丸太小屋は，今にもアンクル・トムが出てきそう。一番面白かったのはつり橋。子供たちがピョンピョンはねるからキャーキャー。

デビークロケットのカヌー探険



カヌー漕ぎを教えてくれたお兄さんの話も面白かったけど、彼女と並んで一緒に漕げるなんて、そうないね。

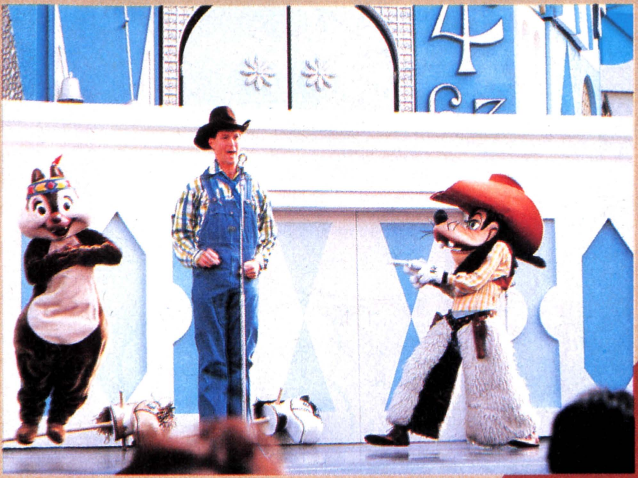
係のお兄さんたちはやさしかったけど、ディズニーランドに来てカヌーを漕ぐなんて思わなかった。やっぱりボートは男の子に漕いでもらうものだわ。





ボクは天才、パーフェクトもちょろいちょろい――と胸を張って銃をかまえたものの、1、2、3発とハズレてしまった。傷心のボクを慰めてくれたのは、彼女ではなくミニー。このさい女の子なら誰だって、何だって……。

1～2発のミスなら「不調ね」と笑ってあげるつもりだったのに。かなり重い銃だけど、私だって2発しくじっただけよ。でも、ミニーが現れたとたんにはしゃいじゃって、ゲンキンな奴。ねェねェ、肩を組む相手を間違ってるんじゃないの！







3時近く，パレードを見ようと，彼女はボクを引っ張って駆け出した。広場はすでに人だかり。背伸びしないと見えないほど。「肩車してやろうか？」と言ったけど，靴を脱いでベンチの上に立った彼女は，ボクにも乗れと言う。「みっともないから…」と断ったら，ツムジを曲げられてしまった。

キャラクタがあたりに見えないと思ったら，パレードの時間なんだって。ミッキーに接近遭遇したいのでいい場所を取ろうと駆け出したけど，残念。もう黒山の人だかり。彼は肩車なんて言うけど，子供じゃないし，それに下心ミエミエよ。そのくせベンチに乗るの恥ずかしがって。



テンガロンハットにブーツ、皮ジャン、かわいい子供用のものまでズラ～リ皮製品が並ぶ店内　思わず手が伸びるものの、本場の本物だけにお値段のほうもかなりなので子供のころのインディアンごっこを懐しむだけに終わりそう　でもミッキー製品はキミ達にも充分に手が出せるのでご安心を





ローハイドコラール(※革製品)



アドベンチャーランド

ブルーバイユー・レストラン



ムードも最高だし、値段も最高。ただ難点は、目の前を船が通ることかな。彼女といいところになると、海賊どもの邪魔が入る。今度はボク達が邪魔する番だぞ。

夕暮れのカリブの海辺。鳥の鳴き声を聞きながらのお食事なんて初めて。目の前を通る船を見ていたら、早く乗りたくなっちゃって、食後のお茶もそこそこに、彼をせかしてしまった。

ジャングルクルーズ







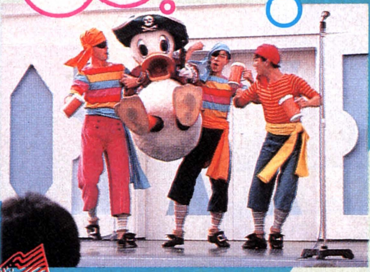
マングローブの茂る熱帯雨林をボートに乗って下る　ライオンのえじきになったシマウマに、ただただボーゼン……

ウエスタンリバー鉄道



イッツ・ア・スモールワールドの屋外ステージの前に黒山の人だかり……。見てみると、なんとドナルドが踊ってる！　あのカラダで。

ステキ！　各ランドの紹介を兼ねたステージが見られるなんて。ドナルドが、とってもカワイイの、お尻までプルン、プルンさせて。



カリブの海賊



気分はもう海賊。脳天逆落としで、またしがみつかれてしまった。本当にディズニーランドっていいなあ。

ただ海を一周するのかと思ってたら、びっくり。滝みたいな所を落ちて水しぶきを浴びたりして。彼をバリケードにしちゃった。

黒ヒゲ写真館

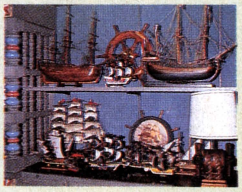
将来の職業は海賊に決ーめた。キャプテン・キッドという設定で写真を撮った。我ながらカッコイイぞ。彼女にホレなおされた。

彼のキャプテン・キッドは似合ってなかったけど、私の王女様はぴったり。綺麗に撮れているかしら。お見合い写真にしようっと。



ゴールデンガリオン





ペニーアーケード

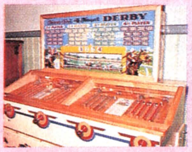
昔の姿そのままの懐しいコインゲーム機が置いてある。ゲームの種類は占い、サッカー、野球などなど全部で85台も。ゲーム料金は10～30円、両替所もアンティックそのもの。ゲーマーなら一度はＧＯ！



人通りが少なめのトゥモローランド側の入口で



その名もバッティング練習



競馬はできないけど、ダービーゲームならできるぞ！

彼が夢中なのは射撃で、腕前のほうはイマイチ……





2人でやるホッケーだから、ハンドル（レバー？）だけで十分！

トゥモローランド



ミート・ザ・ワールド



え、タダ？　というわけで一も二もなく入る。舞台に出てきた子供（兄妹）を本物の人間だと思っているようなので、教えてあげたのに信じてくれないなんて……。でもよくできたロボットだな。

お話はつまらなかったけど、出て来る人形全部がまるで人間みたい。主人公の兄妹なんて、言われるまで人間だと思ってた。本当に人形なのかな？　まわるシートにも肝（きも）をつぶしちゃった！



アイスクリームを買ってると，迷子が脇で泣いている子供を背負って迷子センターを捜し回ってグッタリ

グランドサーキット・レースウェイ



意外や意外，彼女はなかなかのスピード狂“もっともっと”にノセられて，オォットォ!!

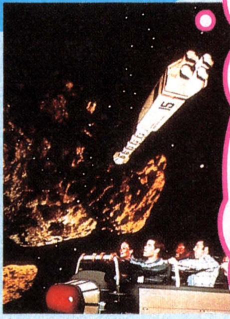


スペースマウンテン



「今ならすいてる、急いで乗ろう」と、手を引かれて入る。乗る直前になって帰ると言い出すのを、むりやり乗せる。噂（うわさ）に違（たが）わずスゴイ迫力で、思う存分（？）しがみつかれてしまった。ディズニーランドってホント、いい所だなァ。

いつも混んでるのに、ちょうどすいていたから、思わず駆け出しちゃった。でも乗る直前になって足が震（ふる）えちゃった。ずっと目を閉じていたけど、すごい迫力だったみたい。降りてもしばらく一人で歩けなかったもの。





スターケード

どうして男の子ってTVゲームが好きなのかしら。ディズニー版ならいざ知らず外にだっていくらでもあるのに。まったくもう、ぶーぶー。

バキュンバキュンの音に誘われて、TVゲームセンターへ。夢中になっていたら置いていかれそうになった。





この情けない顔を見て！　色男，金と力は……



ヘリコプターを東京，ローマ……とうまく止めて無事世界一周





この木目がなんともいえない！　別にバンザイしてるわけでは……

マウスを使わなくてもバスケットはできるんだ



写真がクルクル回って、トーキーの世界が！





バットを振るだけの野球でも，ホームランは出るぞ！







START

GOAL

プログラム作りのテクニック教えちゃうぞ!

双六シミュレートで2倍楽しもう

バックグラウンドの個性を生かそう

アウトドアをバックグラウンドに遊んだあとは、それをシミュレートしてゲームを作ってみよう!

　ということで考えたのが「双六」。季節としてもピッタリじゃない?

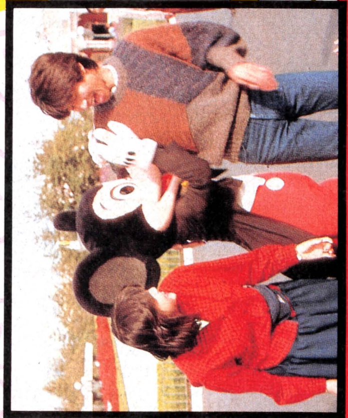
　シミュレートといっても、すべてをありのままにマネるわけではなくて、素材となるものの特徴をゲームに生かすことが大切。少しくらいの誇張表現は、かえってエッセンスになるくらいだ。

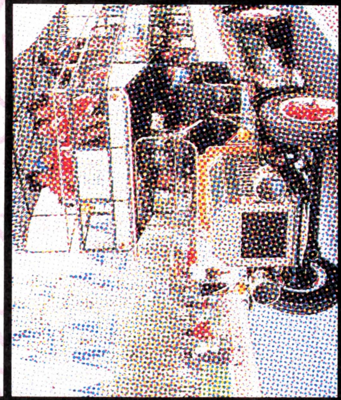
　双六シミュレートを創るうえでのポイントは、道順とハプニングのふたつ。つまり分岐・合流のない一本道の双六では、たとえば「○○なので××へ」という〝進む・戻る〟の理由としてのハプニングが最大の魅力になるわけだし、逆に分岐・合流の多いものでは、選択の制限や多彩さがゲーム性を高めるテクニックとなるからだ。

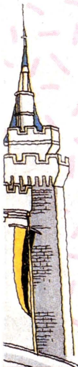
　そこでまず、そのどちらに主眼を置くかを決める。決めたら、それを徹底的に追求しよう。どちらにしても忘れちゃいけないことはそのバックグラウンドの雰囲気を大切にすること。動物園なら動物が、遊園地なら乗り物が、ゲーム展開のメインとなるのはもちろんだ。そのうえで、目玉となるポイントを自分でつかんで表現しよう。

　たとえば上野動物園。目玉のひとつはやっぱりパンダ、かな? さてキミならこのパンダをどう生かす?

　次に地図を書いてみよう。大きめの紙に双六の道順を大雑把に書いて、全体のバランスを見るわけだ。これは道順主体のシミュレートでは欠かせないものだし、ハプニング主体の場合でも、その配置のバランスを見ることができる。また、シミュレートをプログラム化する際に、要点が整理しやすくなるという利点もあるので、ぜひともやっておきたいステップだ。







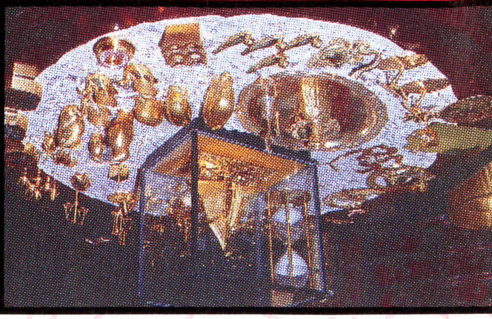


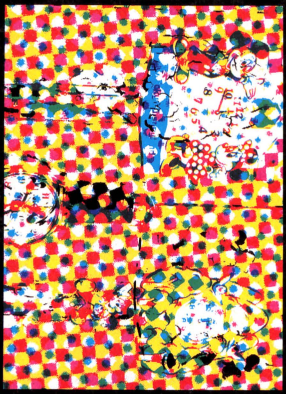


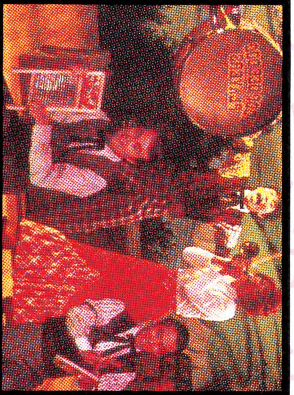








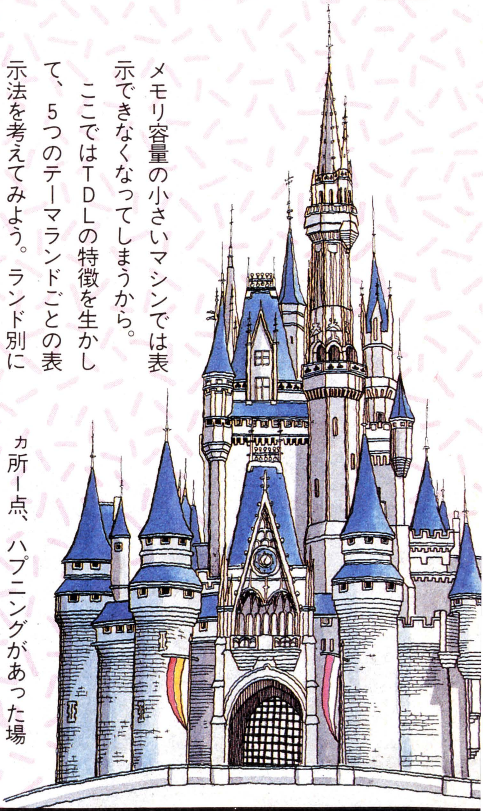




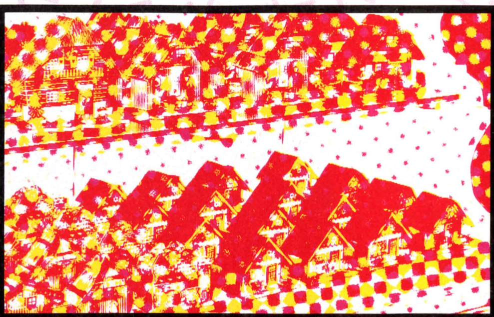


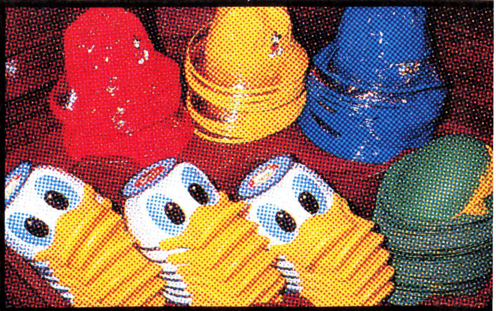
たとえば
東京ディズニーランド

　さて、ここで東京ディズニーランド（以下TDLと略す）を例にとって、双六のプログラム化について具体的に考えてみよう。ゲームの展開は、道順主体のシミュレートだ。いくつかの問題点のなかから2〜3点挙げてみると……。
　まず第1に、現在地を表現するための座標の設定法について。双六の性質から、XY座標系では道順という制限によって無理がある。分岐点と分岐点の間は、直線路の集合としてとらえ、直線路を合流部で連結することで全体を構成する、という考え方が良いだろう。つまり「各々の座標は一直線上にあって、その端が他のどの直線の端に連結しているか」のデータを読み出すという具合だ。
　次に、その現在地はどう画面に表すか。全体図を表示しながら現在地を図示するのがベストに違いない。でもこれはXY座標系を採らない限り、とても難しい。表示だけで多量のメモリを使うので、メモリ容量の小さいマシンでは表示できなくなってしまうから。
　ここではTDLの特徴を生かして、5つのテーマランドごとの表示法を考えてみよう。ランド別にすることで、マップの拡大化をはかるわけだ。パビリオンの名前を表示してもいいけど、マップが見づらくなるので数字表記としておこう。どうしても名前で表示したいなら、全体で約90あるパビリオンを半分に絞って、1ランド平均8つくらいにすればいいかも。
　さて、マップと表記が設定できたら、今度はゲーム方法について。
　まず時間。双六だからサイコロを1回振るごとに数分経過するとして、TDLの閉園時間（夏・冬で異なるので注意！）までに外へ出なければならないとしよう。ちなみにスタート時は開園時間（季節で異なる）としておこう。
　次に得点。各パビリオンとも1ヵ所1点、ハプニングがあった場合はボーナス点がつくことにする。パビリオンをたくさん回ったほうが得点は高くなる。ほかには、パビリオンそのものに点数をつけたり、その場でまたサイコロを振って、それをポイントにするなどといった方法も考えられるはず。
　道順主体のシミュレートとしては、だいたいこんなところかな。でも、得点のところで少しふれたけど、ハプニングだって十分に生かして欲しい。キミ自身が体験したこと、知ったことなんかを盛り込んで。やっぱり、ハプニングがなけりゃ、つまらない。楽しくなけりゃ、ゲームじゃない！
　というわけで、キミたちも、書を捨て外に出よう！









協力／東京ディズニーランド

ここで差をつけろ!! 冬休み熱中講座

PART-1 目指せ!! ゲームチャンピオン

最新アミューズメントゲーム 必勝法

待ちに待った冬休み。スキーに行ったり、映画を見たりというのもいいけれど、気になるのはこの冬続々登場してくる最新アミューズメントゲーム。でも、いきなりゲームセンターに飛び込むのは、お金を捨てるようなモノ。必勝法を仕入れ、友だちをアッと言わせてやりたいネ。そこで、BEEPの必殺ゲーム隊3名が、キミたちに代わって最新アミューズメントゲームに挑戦してみた。場所は、平和島のアミューズメントショー(10月3・4日)。まずは、彼らのアツイ挑戦ぶりを見てくれ!



スーパーパンチアウト (任天堂)

ニューテクニック ダッキングを使いこなせ!!



Challenger ● 氷水芋吉
なぜか、ナムコのゲームだけ得意という? 大のゲームファン。

前作を越える面白さで新登場!!

「この面白さ、もの凄(すご)さ。あの〝パンチアウト(任天堂)!!〟がパワーアップして、リングに舞い戻(もど)ってきた!!」。

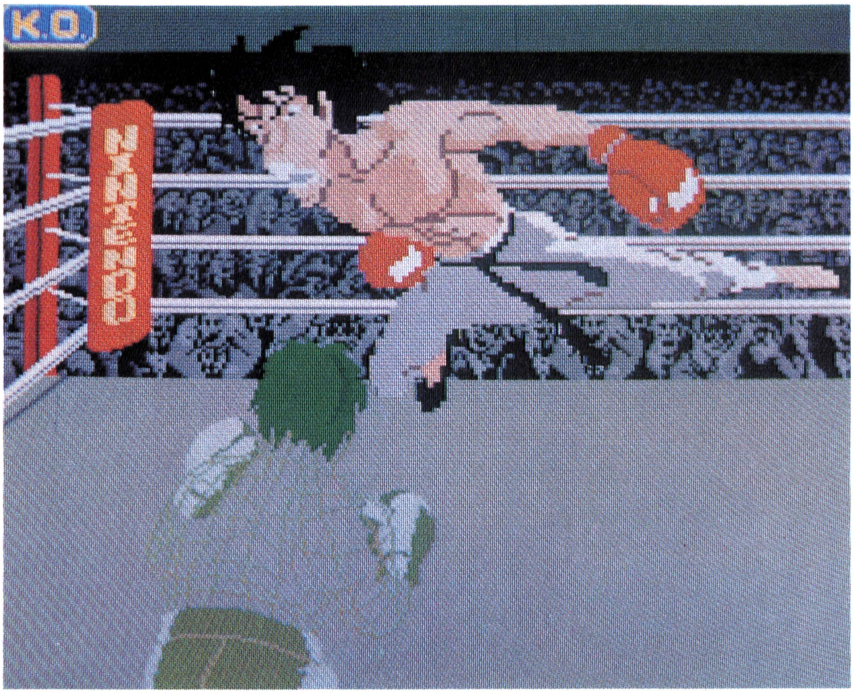
おなじみの大人気ゲーム〝パンチアウト!!〟のニューバージョン、〝スーパー・パンチアウト〟が、姿を現したんだ。しかも、今度の敵は、見かけはひょうきん、実は手ごわい、なんていう奴(やつ)ばかりで、しかも「こいつは本当にボクシングの選手なのか?」なんてカンジの奴もいるから、面白さもパワーアップ。絶対キミをとりこにするはず。

基本ルールは、前の〝パンチアウト〟とほとんど変わっていないので、大部分の人が知っているだろうけど、たった1つだけ、新機能がある。それは、ダッキングだ。ダッキングとは、体をかがめて、相手が自分の上半身を狙(ねら)って繰り出すパンチ・キックをよけることだが、これを使わないとよけられないパンチ、キックがあるので、そこはキミの腕次第。左手のレバーを引っぱればダッキングできるので、うまく使って欲しい。どんなときに、このダッキングを使うのか、というのは、いずれ明らかになるであろう。



ベア=ハッグパンチをしかけてきたら、チャンス。ダッキング&顔面パンチで打ちのめせ。

一瞬の油断が死をまねく。軽快なフットワークで、幻の技、「三角とび」をいとも簡単にきめるドラゴン＝チェン。



百貫デブもこの手でイチコロ

　敵は全部で5人だ。ここで全員の特徴を細かく書いちゃうと、自分で発見する楽しみがなくなっちゃうだろうから、ここでは最初のふたりの特徴と、共通のテクニックを伝授しよう。

　まずひとり目は、カナダの百貫デブ、「ロッキー熊五郎」の異名をとる、ベア＝ハッガーだ。こいつは体がでかくて、ボディーにパンチを打っても全然効かないんだ。狙い目はひとつ。敵がときどき、ベア＝ハッグパンチ(両手のパンチ)をしかけてくるので、それをダッキングでよけ、すかさず顔面にパンチをきめるんだ。この、ダッキング＆ヒットというのは、基本的なテクなので、この、ベア＝ハッガー相手に練習するといいだろう。うまくやると、相手はとぼけた顔をするんだけれど、そこが狙い目。面白いぐらい連打できるゾ。ベア＝ハッグパンチは、こちらの攻撃のやり方によってうまく誘うことができるから、ベア＝ハッグパンチを誘ってはダッキング＆ヒット、誘ってはダッキング＆ヒットを繰り返すのもナイスな戦法だろう。

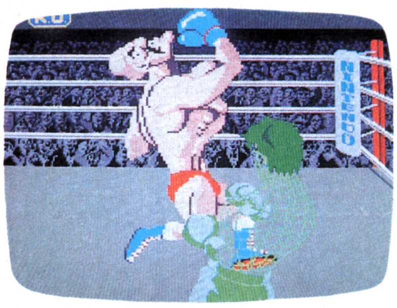
　そしてふたり目は、香港からやってきた、ドラゴン＝チェンだ。こいつは要注意。なにせ、空手の世界では幻の技とされている「三角とび」を、いとも簡単にきめるんだ。だけど、おそれることはない。この三角とびは、よけるのがエラく簡単なんだ。コツはこうだ。相手が片方のロープにとび移ったら、三角とびの合図。次に反対側のロープに移って、また元の場所に戻り、そしてとびげり！　この最後のとびげりの瞬間に、さっきも出たダッキングを使うんだ。そしてさっきと同様に、ダッキングの後、すかさず連打！　というワケだ。

まあ、最初のふたりは簡単だから、カルくKOしてもらいたいネ。このふたりを突破できないようじゃダメだよ！

君はチャンピオンになれるか!?

　あとの3人は、はっきり言って強敵。そこで、必勝のテクニックを伝授することにしよう。

(1)　ダッキング＆ヒットを、うまく使うこと。これはもう説明ずみだけど、念のタメ。



酒に目がないのか？　ウォッカ＝ドランケンスキー。

(2)　相手の目を見ること。まさに、「目は口ほどにモノを言い」相手の目が光ったら、パンチを出す前ぶれ。よける用意をしよう。

(3)　KOマークが出たら、すぐにKOパンチのボタンを押すこと。KOパンチでのダウンと、それ以外のパンチでのダウンは、後の展開に微妙にひびくんだ。つまり、KOパンチ以外でダウンしても、ダメージが残らないんだ。俗に言う「スリップダウン(滑って転倒)」みたいなもので、相手は、かえってダメージを回復させてくるんだ。だから、なるべくノックアウトはKOパンチボタンで。

(4)　スウェーでよける場合、右ストレートに対しては右スウェー、左ストレートに対しては左スウェーでよけること。

(5)　なるべく無駄な動きはしないこと。というのは、上級者になれば判るんだけど、むやみに動くと、自分の体の動きがジャマになって、相手が左右のどちらを打ってくるかが見えない場合があるんだ（スタミナも減るしネ）。相手の動きを見切って、最小限の動きで相手のパンチをよける。これが真の上級者なんだ。

　逆に言えば、これをマスターすれば、君も上級者!!

(6)　そして、一発逆転のクロスカウンター。自分が不利なときでも、タイミングよくやれば、大逆転もありうる！

　これらのテクニックの他にも、まだまだ必勝テクニックがあるらしい。

　たとえば、偶然にパンチがきまってノックダウン、なんてことがあったら、その状況、パンチの出し方などを覚えておけば、必勝法を見つける手がかりになるかも？

　まあ、がんばって、チャンピオンの中のチャンピオンをめざそう。Let's challenge!

なかなか手ごわいグレート＝タイガー。KOマークが出るまでひたすら連打！





スーパーマッチョマンを倒し、チャンピオンになれるか！

べんべろべぇ

隠れキャラがいくつ隠れているか 探し出すのはキミの腕次第

奇妙な名前の奇妙なゲームだ！

このゲームのどこらへんが「ベン・ベロ・ベー」なんだろう?と、ふと疑問に思ってしまったことないかな? 「あっかんべー」なんていう言葉があるけれど、それと関係があるのかなあ? なんてことも考えちゃう。まったくもって謎が謎を呼ぶ「ベン・ベロ・ベー」だ。

そんなわけでこのゲーム、名前からして不可解そのもの。変わっているのは名前だけじゃない。実は中身も変わっているのだ。まず画面構成から見てほしい。



愛しのナオちゃん救うため、消火器かついでガンバリマス！

「おっ、これはまるで『エレベーターアクション』じゃないか！」と思ったキミ、キミは確かに鋭いぞ！

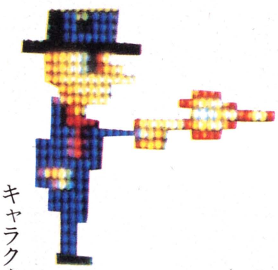
キャラクターの大行進にムフフ!?

ところが、見ると聞くとでは大違いなのだ。おっと違った、見るとやるとでは大違いだ。

いざやってみると、これがまたム、フ、フ、なんだ。なにしろ登場キャラクターが、質・量ともに大幅アップときている。

主人公のダミちゃん(これが太めの快傑ゾロみたいでカワイイ!)から、愛しのナオちゃん、暴走人間、ナマズオバケ、そしてあの、「チャックン・ポップ」のチャックンまで登場してきちゃうというウレシサなのだ。

加えて、隠れキャラクターが異様に多いのだ。しかも、それぞれのキャラクターには、名前と出身(?)まで付いているといった凝りよう。たとえば主人公は「学芸大のダミちゃん」だとか、「練馬の伸くん」(ナ、ナンダこいつは!)などなど。



つまり、このゲームは、キャラクターを楽しむゲームというわけなんだ。

そうと決まれば話は早い。隠れキャラクターを全部見てやろーじゃないか、なんて息ごむキミ、このあとに続く、必勝法伝授を読んでからゲームセンターに走ろう。

必勝法を書く前に、ゲームのやり方を書いておくことにしよう。

主人公のダミちゃんは、画面の右上の位置からスタートして、右下のナオちゃんまでたどり着けば1面クリア。

ところが画面内はまるで火事場なのだ。泣き叫ぶナオちゃん。気をとり直して消火器片手に、行く手をさえぎる者どもを、バッタバッタとなぎ倒し、ちぎっては投げ、ちぎっては投げ…していくわけなのだ。

さてさて必勝法だ。まず基本から。基本は障害物の特性をつかむことなのだ。

1面での難関に落ちてくるガレキというのがある。これは、落ちてくる場所とタイミングが決まっているから、それを覚えておけば準備オーケー。



タイトル画面なのだ。

ガスもれには気をつけてね！

このガレキは変身して「ラスカル」というキャラクターになってしまうので、早いうちにつぶしておく必要があるのだ。それに、燃えている火は、どんなに小さくても消さなければいけない。これを忘れないでね。

あとの1面の障害物は楽勝だから問題ない。ただ時間をかけ過ぎると「ナマズオバケ」(ナマズの尻尾に顔が付いているという、不気味にカワイイキャラクター)が出てくるから要注意だ。このナマズから助かるためには、画面上のドアに「運良く」引き込まれるしかない、というんだけど、どんなもんでしょう。

2面はなかなか手応えあり、といったところだ。なんといっても難関はガスもれ。何ヵ所かでガスもれがあって、定期的に爆発が起こっている。このガスもれは、その場所でジャンプをすれば止めることができるので、どうにかなるのだ。コツは1度爆発した直後に、すぐジャンプすればいい。

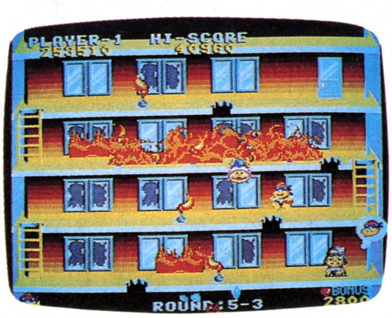


雨やどりならぬ「敵やどり」(?)

2面にはもうひとつの難関、揺れるケイ光燈というのがある。これには短いものと長いものがあるので、短いほうはしゃがんで通過する。長いほうは、揺れの振幅にあわせて動くようにすればいいのだ。ただし暴走人間にはくれぐれも注意が必要。

そして3面目には、消えないアルコールランプが登場する。これは1度消火器で火を小さくしてから、すかさずジャンプして行く。ヒマがあったら上から落ちてくる「学芸大のジャンパーさん」を受けとめよう。ボーナス点がつく。3~4人連続して受け止めると、なんと2万4800点にもなるので、やるっきゃない!なお、2、3面でもガレキが落ちてくることもお忘れなく。

4面から後は、この3パターンの繰り返しだから、がんばってもらいたい。あと暴走人間など、その他のキャラクターはジャンプで避けたほうがいい。



ムムム? こいつはどこかで見たような

新入社員とおるくん

残業なんてクソッくらえ
デートの時間に遅れるぞ

ヒップアタックで弾きとばせ!!

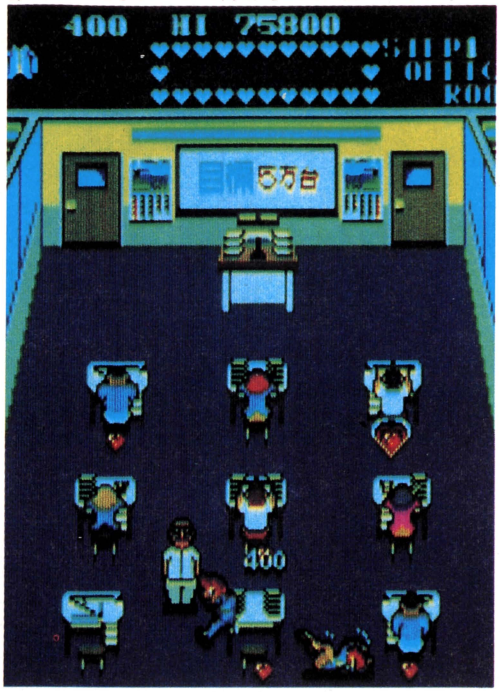


Challenger●コマシ郎
はしを持つ前からゲームレバーを握っていたゲーム職人。

寒い冬、キミのからだを温めてくれるのは、「こたつ」でも「ストーブ」でもない。さりとて「温風ヒーター」なんかでもない。じゃ何かって？「みゆきちゃんの愛」だ。これっきゃないね。

東京商事に入社した「とおるくん」、かわいそうに今日も上司の悪山課長に監視(かんし)されて、残業、残業と責められている。だけど今夜はガールフレンドの「みゆきちゃん」とのデートの日だ。チラリ、チラリと時計を見やる「とおるくん」。デートの時間は刻一刻と迫っている。悪山課長の目もギラギラと迫っている。さあ困った。

そこで「とおるくん」はすたこらエスケープを決意するのだ。だけどそうは問屋がおろさないぞ。第一場面のオフィスで、悪山課長が追いかけてくる。おとなしく座っていては「みゆきちゃん」に会えないから、彼女のメッセージの入った♥を取らなきゃならないのだ。まずは先輩、同僚(どうりょう)をヒップアタックでイスから弾きとばし、空いたイスに自分が座ればオーケーという訳。それは♥を頂いたと同時に得点になるのだ。♥を集めるときは、後ろの席から徐々に攻めていくのがコツ。さらに高得点を狙うなら、大きな♥だけを集めよう。うまく集められればボーナスポイント5千点だ。



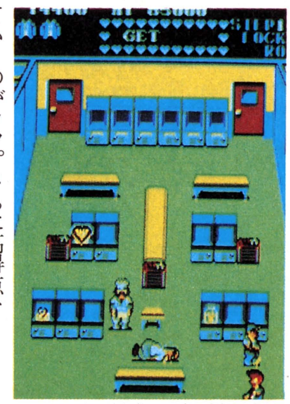
あれやこれやともたついている間に、悪山課長の姿がすぐそばに。

悪山課長は歳(とし)のわりに動きがマングースなみなのだ。待ちかまえて、得意技のヘッドバッドでノックアウト。ただし、このヘッドバッド、横から叩(たた)いた方がベター。縦のラインで使うと失敗率が高くなる。とにかくよーく動きに注意して課長のスキを突くのが上手な攻め方だ。♥が全部そろったら、自動的に出口のランプが点滅(てんめつ)するから、一目散に走っていって、そのままDOOR／OPENボタンを押すと廊下に出られる。これでワンステージをクリアーしたことになるのだ。

ほとんどプロレス、ヘッドバッドだ!!

さて廊下に出たら次のステージに入るのだ。さっきのオフィスを出たときと同じ要領で、点滅するドアを、DOOR／OPENボタンで開けばオーケー。

さあ次は第2場面だ。ここはロッカールーム。ここではヘッドバッドボタンを押してビンを叩き割り、中の♥を頂いちゃうのだ。1回のヘッドバッドじゃビンにはヒビが入る程度だ。バシバシ3回叩いてモノにするのだ。プロレスなみだね、こりゃ。

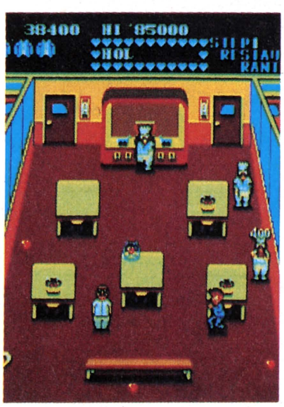


ヘッドバットをくって床に倒れた悪山課長。でも、コックと清掃夫はやらしい顔つきでこっちを見てるぞ。

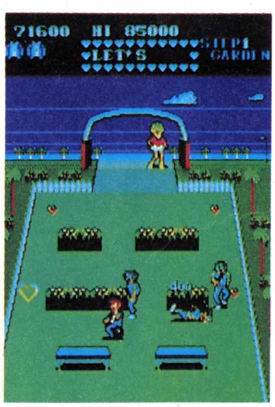
清掃のおじさんはモチロン、悪山課長、コックまでが、このロッカールームになだれ込んできて、キミを追い回すのだ。頭の良いキミはカゴに近づいて、THROWボタンを押し、中のボールを投げつける。すると課長たちは思わずボールを突いてしまう。これで時間かせぎになる。ほんの数秒間だけど。運動神経を目と指に集中し、ヘッドバッドを華麗(かれい)にきめてみよう。スッキリすること請け合いだ。このコツは焦(あせ)らないこと。前のステージでもこの点で共通している。目先の♥よりもまず邪魔(じゃま)者たちへの注意を配るのが上手なプレイのコツなのだ。ここでも追ってくる相手にヘッドバッドで攻撃できる。でもよほどタイミングを計らないと逆効果になるから慎重(しんちょう)に。♥を全部集めると出口のランプが点滅するから、後は前に説明したパターンと同じだ。この後「食堂」「女子社員ルーム」「庭」の順で続くが、要領は同じ。

「食堂」にある肉、これはロッカールームのボール同様時間かせぎの手段だ。ただし枚数に限りがある。次の「女子社員ルーム」に進むと、清掃のおじさんもコックもいない。悪山課長と太めのOLが追ってくるだけだから、ここで負担はグッと軽くなるのだ。女子社員たちをするりとかわして先へ。

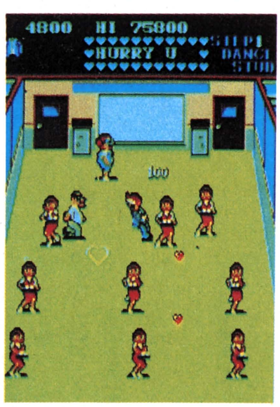
最終ステージ「庭」では守衛さんを横目でにらみつつ♥を全部集めると、「みゆきちゃん」が門の外で待っている。キスの熱い祝福を受け、2人だけのドライブに出発だ。今年の冬はシアワセな気分でゲームセンターを後にできるかな!? すべてはキミの腕にかかっているのだ。



エッ？　悪山課長まだいるの!? いいかげんにしてくれ。コックは3人もいるし、まだまだ先は長いのに。



ここでつかまったらいままでの苦労も水の泡。ほら、門の外でみゆきちゃんが待っている。気合で勝負！



ここで追いかけてくるのは、太めのOLと悪山課長だけ。♥を持ってる女子社員に、積極的にアタック！

ここで差をつけろ!!冬休み熱中講座

BANK・PANIC（バンク・パニック）（セガ）

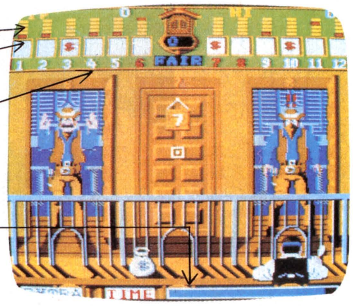
上級に進むほど、テクニックより目と反射神経がモノをいう

強盗の襲撃から市民をまもれ!!

これは、プレイヤーが「ヒーロー」となって、銀行強盗の襲撃をかわしながら、市民の預けにくるドルを受け取るというゲームだ。

銀行には1から12までのドアがあり、どのドアから市民や強盗が出てくるかは、わからない。開いたドアの向こう側にいる人が市民か強盗かをすばやく見分け、強盗ならば、すかさず撃たなければならない。

その一方で、市民の預けにくるドルを時間内に1から12までのドア全部から受けとることができれば、1面クリアとなる。



2丁拳銃のボスをマークしろ!!

さて操作法だが、まずレベルを選択しよう。メニュー画面には、レベル1、レベル2、レベル3、と表示されるから、この中から自分のやりたいレベルを選ぼう。

レバーは左右に動き、1から12までのドアのうち、3つのドアを見ることができる。画面上部は5つの黄色いランプが並んでいる。人が近づくと、このランプの上部から下部へ赤い色が移動する。

ランプのいちばん下部が赤く点灯しているとき、その番号のドアの向こうに人がいる。レバーを操作して、このドアに合わせよう。

画面には3つのドアが並んでいる。3つのボタンはそれぞれのドアに向いた拳銃の引き金だ。

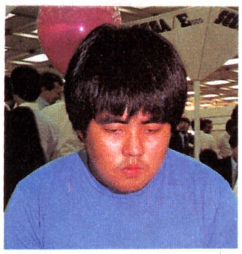
例えば左側のドアが開き、出てきた人物が強盗だとする。

その場合は、いちばん左側のボタンをすばやく押し、強盗を撃たなければヒーローが撃たれてしまう。そのとき、相手が銃を抜く前に撃つと、アン・フェアとなりポイントは少ない。

強盗には白いブーツで2丁拳銃のボスがいる。ボスは2発撃たないと倒れないので、油断は禁物だ。

ゲームの途中でコチコチと時計の音がし始めたときは、ドアの上の白い窓を見てみよう。黒く丸いダイナマイトが仕掛けられているはずだ。すばやくそのドアに移動して、ダイナマイトの導火線を撃ち、火を消さなければならない。

ヒーローは3人おり、点数によってエクストラ・ボーナスもある。



Challenger ●擬似釣名人
魚釣りとゲームのために、借金と留年の二重苦にあえぐ大学3年生。

この手で狙えハイスコア!!

高得点のためのヒント（1）

ゲームはどれでも同じだが、面を進めることよりも、なるべく早い面で得点を重ねたほうが高得点につながる。

1度ドルが預けられた窓口にも客は再度ドルを預けに来る。時間が限られているので、無理はできないが、面をクリアしたときの預かったドルの額が多いほど、ボーナスポイントが多くなる。なるべく多くのドルを預けることが高得点になるのだ。

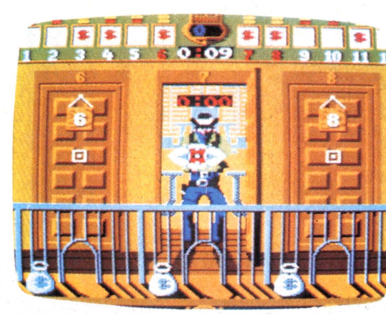
高得点のためのヒント（2）

ドアの後ろに、人がいるときの表示は前に書いたが、そのドアに移動するときは出てくる人を、なるべくふたり以内にしたい。

腕に自信のある人は別にしても、3つのボタンを同時に扱うのはたいへんむずかしい。面が進んでくれば、同時に3つのドアが開き、3人とも強盗、ということもあるので十分注意したい。さらに、ドアが開いて出てきた人が市民であっても、かならずしも安心できない。

下段右の写真を見てほしい。

左側に写っている市民は、人質としてとらえられているところだ。この人の後ろには強盗がいる。



ヒーローを撃つ強盗



強盗に撃たれたヒーロー



メアリー（左）と強盗（右）

ほかにも、縄で縛られた人や急に逃げ出す市民がいるときは、後ろには強盗がいるので気をつけよう。

高得点のためのヒント（3）

上の白い窓に見えるドルマークが点滅しているときは、強盗がドルを盗んだときだ。すばやくそのドアに行き、ドルを持っている強盗を撃つとボーナス・ポイントがつく。

高得点のためのヒント（4）

強盗のなかには、先に書いたボスのほかに、弾丸をよけるツワモノもいる。

1発ずつ弾丸を撃たずに2発ずつ撃つようにすれば撃ちもらすことも少なくなる。

高得点のためのヒント（5）

相手が銃を抜いた後に撃つと、フェアー・ポイントが付く。しかし、強盗が拳銃を抜くスピードは、それぞれちがうので、最初のうちは、このポイントをねらわず偶然を期待するくらいの気持でいこう。

以上、高得点を得るためのヒントを、5つほど書いたが、上級面になるほどテクニックというよりは、目と反射神経の勝負になってくる。

腕に自信のある人は、ぜひこの「バンクパニック」に挑戦してもらいたい。

秘宝「ブラック・オニキス」攻略への道





野呂山先生の特訓塾 ロールプレイングゲーム

特集II ここで差をつけろ!! 冬休み熱中講座 PART2

早川 浩

キミは、ロールプレイングゲームの傑作「ザ・ブラック・オニキス」を攻略できたかな? 地下への扉が見つからず青息吐息のアオイくん。見るに見かねてRPGマニアの野呂山先生が大特訓! キミは秘宝を見つけ出せるか?

去年はロールプレイングゲームの年とさわがれて、かなり多くのゲームが出たが、わたしのようにヘタにアップルをいじっている人間から見ると、今ひとつのゲームが多かった。

しかし、ここでとりあげる「ザ・ブラック・オニキス」は、正直いって熱中してしまった。多くのマイコン少年・少女も同じらしく、このゲームの人気は、発売からだいぶたっているにもかかわらず、衰える気配すらみせない。さらに第2弾の「ザ・ファイヤー・クリスタル」も発売されている。しばらくはBPSの出すこのロールプレイングゲームの人気が続くことだろう。

さて「ザ・ブラック・オニキス」の人気はどこにあるのか。とてもひとくちでは説明できない。ただひとついえることは、店頭などでチョコッとやって面白さがわかるゲームではないということ。まだ体験していないキミ、PCシリーズでは、88、98版が出ているし、X1版もある。FMのキミも、発売予定に入っているというから安心したまえ。マシンを持っている友達のところへいますぐ走って行って、自分の名前をつけたキャラクターを作ってもらおう。

では、「ザ・ブラック・オニキス」攻略法を北栄三丁目大学の野呂山先生にお願いしよう。やり手(プレイヤーのことです。誤解のないように)は森村アオイくんです。

野呂山教授は、数年前からロールプレイングゲームに手を染め、コンピュータはアップルと国産某マシンを持っている。ちなみにウ

ツロの街を数回訪れた経験がある。アオイくんは、コンピュータは、触りたて、もちろんロールプレイングゲームは「ザ・ブラック・オニキス」が初体験。なかなか先に進まずこのように教えを乞うために、野呂山教授の門をたたくことになった。

ではおふたりさん、よろしくお願いしまーす。

では、はじまり、はじまりーッ。

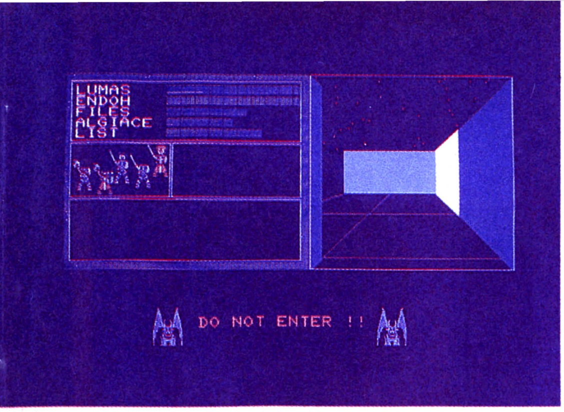
地下への入口は ひとつじゃないぞ

教授――アオイくん、キミのキャラクターはどのくらい成長したかね。

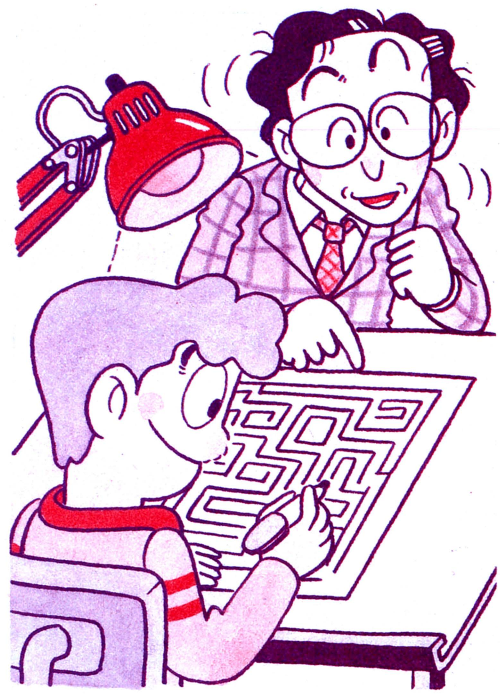
アオイ――まだレベル1です。クラーケンにすぐ殺されるんだもん。

教授――えっ、井戸からしか地下へ行かないのかい?

アオイ――ほかに入口があるんですか? だって墓場は1階だけしかないし……。



▲ハイキョの入口。「ハイルナ!!」といってきた。



教授――ゲームがこのくらいしか進んでない人、このままではいつまでたっても負け続けだ。ロールプレイングゲームの基本である地図作りをやってみよう。正方形のマスで町の地図をすべて作ればわかるはずだ。地下も地図を作らなければならないぞ。

アオイ――お墓にも地下への入口がありました。

教授――そこは地下1階しかないよ。キャラクターを育てるだけだったらいい場所かな。

アオイ――あ、キャラクターがレベル2に上がりました。先生。

教授――そうだね。ところで、キャラクターのレベルが上がるたびにいつもSAVEしているかね。

アオイ――いいえ。

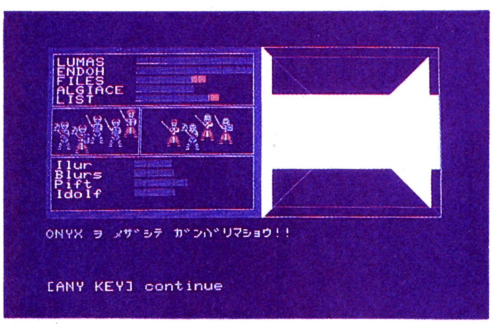
教授――それじゃ、ダメだ。テープだと時間がかかるからめんどうだが、ディスクでやっているんだから、こまめにSAVEしなくちゃ。

アオイ――ハイ。教授、こんな場所に下へ行ける所がありました。これじゃ、すぐにはわかりませんね。

教授――うむ、地図のおかげだろう。

町で会うのはいい人 ばかりじゃないぞ

アオイ――教授、ふつうの人に話しかけたとき、どうして友好的な人や、逃げる人、戦う人がいるんですか?



▲6階で話しかけたら，はげまされてしまった。

教授――町の住人にも善人と悪人がいるからだよ。見分ける方法があるから注意していればわかるよ。

アオイ――いつも攻撃すれば、一方的にやられなくてもすむんじゃないですか?

教授――甘い、甘い! たしかに「ブラック・オニキス」をやっているあいだは目立たないが、善人に攻撃をかけるたびにキャラクターの性格が変わっていくんだ。続編の「ファイヤー・クリスタル」にキャラクターを移してから、やっかいなことになるぞ。

アオイ――具体的にどういう見分け方があるんですか?

教授――町のなかでの見分けは難しくて、髪型ぐらいしか方法はないが、地下に行くとヨロイの色でかんたんに見分けがつく。

アオイ――このギザギザ頭、見たことがないんですけど……。

教授――そいつはね、箱の裏に絵が描いてあるけど、バーバリアン（野蛮人）といってふつうの町の人より強いんだ。仲間に入れといたほうがいいよ。

モンスターの特徴を 見きわめろ

教授――いろいろなモンスターが出てくるけど、気づいたことがあるかい?

アオイ――ええ、このガイコツ男、最後の1匹になっても逃げないんです。

教授――よく気づいたね。そいつはアンデットモンスターという種類のモンスターで、最後の1匹まで絶対に逃げないという特徴があるんだ。このアンデットモンスターはほかにも、ゾンビ、グール、ミイラ男、吸血鬼などがいる。こいつらは一般的に魔法が効かない、という特徴もあるから、「ファイヤー・クリスタル」に移ってからも気をつけて見たほうがよろしい。

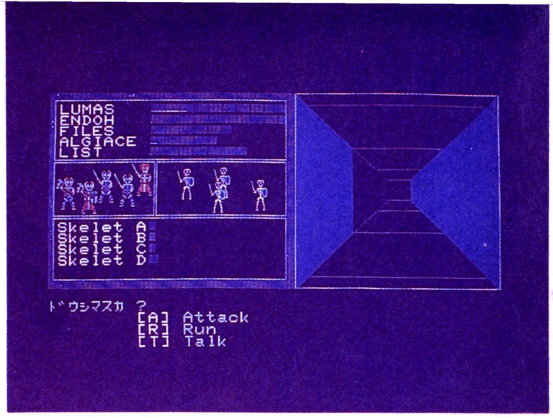
ところで、さっきから同じところをうろうろしているね。

アオイ――お金を集めたくて歩き回ってるんですけど、ダメですか?

教授――ハハハ、モンスターを倒してもお金が入らないだろう。そいつらはワンダリングモンスター（さまよえる怪物）といってランダムに出てくるやつで、お金を持ってないよ。お金を持っているのは最初に各部屋や廊下にセットアップしてあるモンスターだけだ。同じ所で2度目に出てくるモンスターはほとんど確実にお金を持ってないんだよ。それにコウモリやオオカミはもちろん財布など持ち歩かないからね。

アオイ――じゃあ、お金を集めるには、どんどん先に進まなくちゃいけないんですか。

教授――キミはディスクでやっているから、キャラクターをセーブしたあと、「ゲームを続けますか?」ときいてきたところで、NOとすれば、またモンスターをセットアップするんだ。テープ版の人はそういうわけにはいかないから、先に進むしかないだろうね。



▲ガイコツ男が4匹現れた。こいつらは逃げないぞ。

キャラクターの能力を調べるんだ

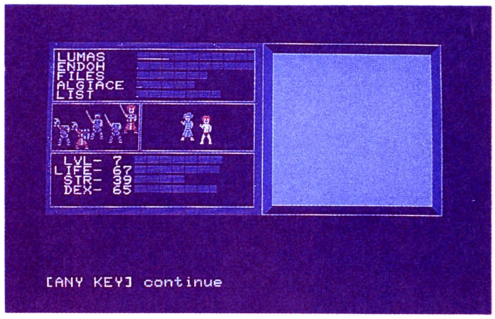
アオイ——キャラクターの攻撃する順番や、ダメージの大きさがみんな違うみたいですけど……。

教授——画面に表示されているのは、体力と経験値だけだね。でもほかにも、いろいろなデータを、キャラクターはひとりひとり持っているんだ。その値を調べる所が町のどこかにあるんだ。

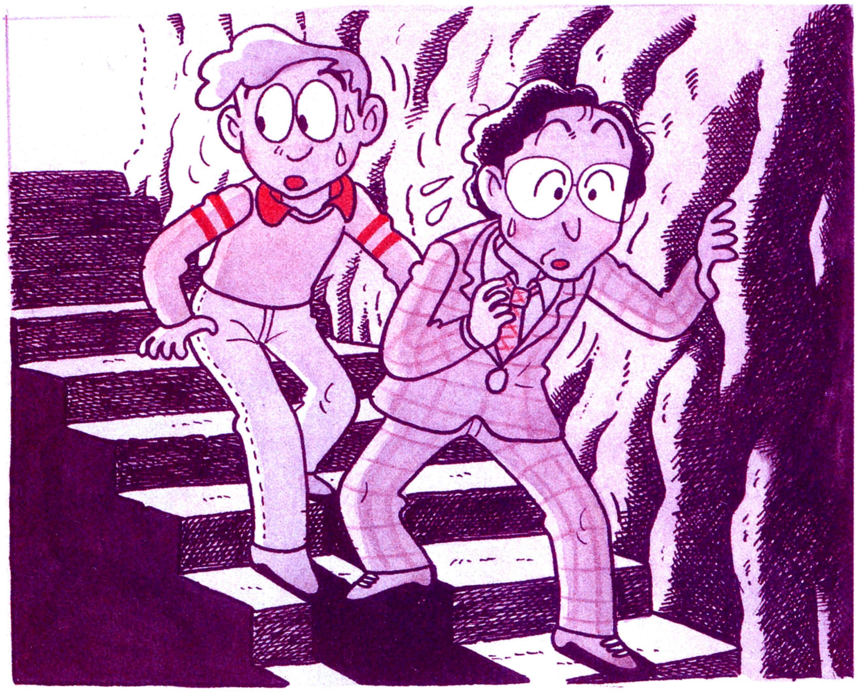
アオイ——薬屋さんの前でしょ。

教授——そこだ。そこで金を払うとキャラクターの能力の4つの値を調べることができるんだ。レベルと体力はいいとして、STRは力強さを表し、この値と武器の能力をかけたものが敵に与えるダメージになる。もうひとつのDEXは機敏さを表す値で、自分の攻撃が敵に当たるかどうか、相手の攻撃をよけることができるかどうかを決定する値なんだ。

アオイ——これ、全然活躍しないと思ったら、STRが低い。教授、この値変わらないんですか。



▲医者にキャラクターを調べてもらった。どうもSTRが低い。



教授——レベルが上がるたびに、生まれつきのそれぞれの値に4〜8が加わるんだ。だから各数値があまりにも低いものは見捨てたほうがいいかもしれないね。キャラクターを初めから作るのがめんどうだったら地下で拾ってくればいい。たとえば前に書いたバーバリアンは仲間に加えるのが最高だ。ふつうよりレベルが1高いんだよ。

地下にはいろいろなワナがあるぞ

アオイ——だいぶわかってきました。アレ、こんな所に黒い壁がある。進んだら地図が書けなくなっちゃった。

教授——えーと、地下4階か。ワープドアが出てきたな。ワープする場所は、ここが初めてじゃないよ。ほら、地上にもあっただろ。

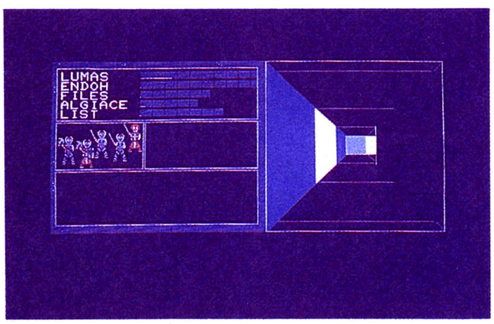
アオイ——ああ、あの「イロ、イッカイヅツ」のところですか。でもあそこは黒い壁がありませんでしたよ。

教授——黒い壁なしにワープする所は、この先にも出てくるぞ。たとえば真っすぐ進んでいって、ある所まで行くと、もとの場所へもどってしまうような所では、ワープしていることに気づかないことがある。

アオイ——あれっ、このブラックタワー、なかに入れますよ。今までは入れなかったのに……。

教授——ハッハッハ。それはニセモノだよ。わたしも初めて行ったときは驚いたもんだ。もう少し歩き回ってごらん。ホンモノが見つかるはずだよ。でもこの4階はワープする場所が異常なほど多いから、地図の作り方に気をつけなさい。

アオイ——もう、またワープ。地図作るのいやになっちゃった。



▲4階でみつけたブラックタワー。こいつはニセモノかな？

さあクラーケンに挑戦だ！

教授——さあて、キャラクターもだいぶ強くなってきたから、5階にチャレンジしてみよう。

アオイ——あっ、クラーケンだ。あそこ、たしか5階だから……。

教授——そう、クラーケンを倒せるようになれば、そこを通って下に行ける。それにクラーケンを倒せないようでは5階でかんたんに死んでしまう。

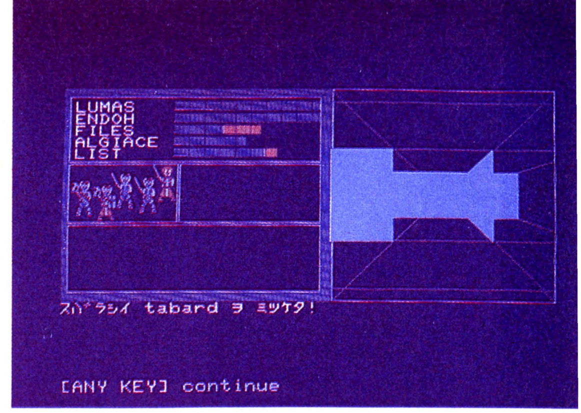
薬はちゃんと買ってあるのかな？ 遠出するときには必ずお金のあるかぎり買っておくのも生き残るコツなんだ。

アオイ——ところでクラーケンのいる所、ほかの5階のスペースとつながっているんですか。墓場みたいに、そこだけ、なーんてことないでしょうね。

教授——上に行けなくたって、下に行ければいいじゃないか。

アオイ——それはそうだけど……。そういえば、さっきすばらしいヨロイを拾ったんですけど。

教授——店で売ってる物よりも性能はいいよ。ただしどのくらいすばらしいかは使ってみなければわからないから、拾った物の調子がよければ別のは拾わないほうがいいだろう。「ファイヤー・クリスタル」に行けば持っている武器やヨロイの能力を調べる



▲6階のカラーの部屋で，すばらしいtabardを見つけた。

ことができるぞ。

アオイ——アレッ、姿が消えちゃった。

教授——ハイダーを倒すと魔法のマントを拾える。これは姿を消して敵の攻撃を受けにくくするマントだよ。

ブラック・オニキス最大の謎

教授——さーて、問題の6階まで来たか。ここで先に進めなくなった人はかなり多いだろう。

アオイ——この色の壁は、部屋というか、ドアはないんですか?

教授——ない。ここが「ブラック・オニキス」最大の謎の部分だからあまりヒントはやれないよ。わたしもかなり苦労したよ。まあ、わかってしまえば「ナールホド、あれのことか」と納得するんだがね。

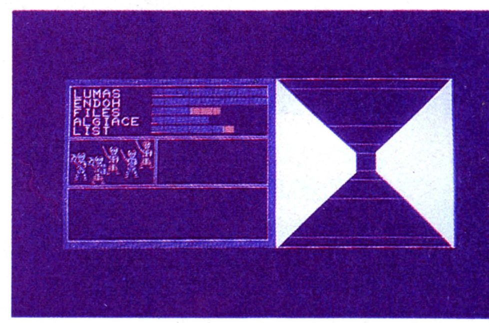
アオイ——いろいろ、歩き回ったら壁の色は6色ぐらいあったと思うんですけど、入れない所があるんですよ。

教授——そこを見つければあとは謎解きだけさ。コンピュータをよく知っている人だったら、案外早く気づくかもしれんな。

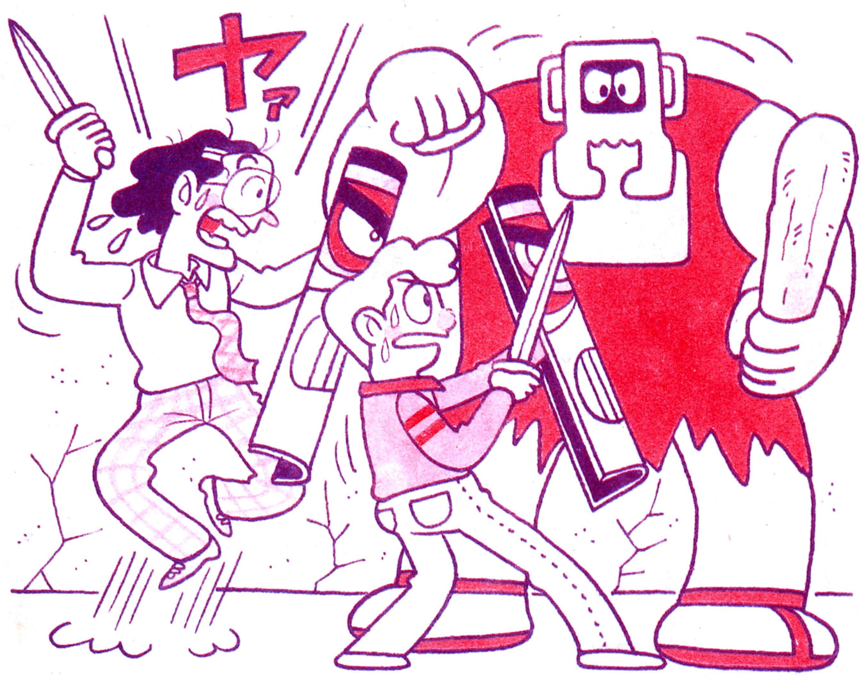
アオイ——ボク、コンピュータのこと全然知らないんですけど、どうしたらいいんですか?

教授——ガッツだよ、キミ。いままでにヒントになるようなことがあったと思うけどね。しかたない、アオイくんだけにそーっと教えよう。

(ボソボソ、ムニャムニャ。ここで答えを教えてしまっては、これからゲームをやろうとする人の楽しみを半減させてしまう。あえてヒソヒソ話にしてしまった。ゴメン)



▲カラーの部屋はいくつかある。そのひとつ，ホワイトの部屋だ。



アオイ——ナールホド。でも6階まで来ると怪物が強いですね。道がわかってもなかなか先へ進めないですね。

教授——それはいえる。しかしブラックタワーのなかのモンスターはもっと強いんだぞ。いまからネを上げてどうするッ!

アオイ——ハッ、ハイ、教授。

教授——それと、ちょっとしたことなんだが、ここを突破してもブラックタワーの上には行きにくくなっているぞ。

とうとう着いたぞブラックタワー

アオイ——やったあ。ブラックタワーに着いた。うわっ、風景が逆転してる。

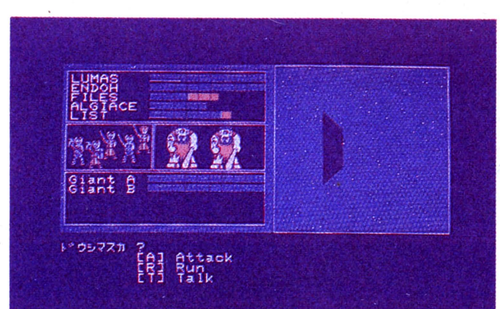
教授——タワーの中枢部は、無限大の広さに感じるが、前にいったようにワープしているだけだ。ところで、登ってくるのに苦労しただろう。

アオイ——ええ、モンスターの強さが段違いですね。ジャイアントに一撃で殺されちゃいました。

教授——タワーのなかで出てくるのは4種類のモンスターだ。このなかでとくに気をつけなくてはいけないのは、ジャイアントと亡霊(WRAITH)の2種類。ジャイアントはレベル12ぐらいでなくてはまともにやりあえない。ひたすら逃げよう。亡霊は生命力を吸いとるから、先に全滅させられないと判断したら、逃げたほうがいいだろう。

アオイ——でも、逃げてばかりいたら地図が作れないじゃないですか。

教授——ブラックタワーは無限大の広さに感じるかもしれないが、そんなことはない。それに、タワーのなかには、ちゃんとポイントがあるんだ。それさえわかればどんなに逃げ回っても大丈夫。



▲タワーのなかでジャイアントに出会った。油断するとやられる。

アオイ——えっ、なんですか。

教授——うむ、うむ。残念だが、ここだけは教えてあげられない。いままでの経験をもとに自力で探すんだ。

* * *

教授——講座はこれで終わりだ。

アオイ——どうもありがとうございました。今度は「ザ・ファイヤー・クリスタル」をお願いします。

教授——まあ、急がない、急がない。「ザ・ブラック・オニキス」でもう少しキャラクターを強くしてから来なさい。

アオイ——ハーイ。わかりました。

※「ザ・ブラック・オニキス」プレゼントは134ページに。

これは手ごわいぞ!!
ザ・ファイヤー・クリスタル
『ザ・ブラック・オニキス』――テンプル編



　このゲームを終わらせた人はまだほとんどいないだろう。とにかく難しいのだ。ゲームのやり方は、魔法のことがふえただけで、「ザ・ブラック・オニキス」とほとんど同じはずなのに、モンスターが数段強く、地図が作りにくくなっている。しかし、魔法が入ってきて前作よりさらにオモシロサもバージョンアップされている。床屋で髪型を変えたり、役所で名前を変えたりもできる。

　また、テープとディスクそれぞれにキャラクターを移すコマンドがあり、「ザ・ブラック・オニキス」のテープ版のキャラクターを「ザ・ファイヤー・クリスタル」のディスク版に移すことができるという親切さに脱帽(むろん逆も可能)。

　さて内容をみてみよう。「ザ・ブラック・オニキス」を終わらせて(終わってなくてもいいのだけれど)、テンプルの前にセーブしておいたキャラクターを使うわけだが、このゲームは魔法使いが出てくるはずなのに、戦士を魔法使いに変える方法がかんたんにはわからない。1時間ぐらいゲームをやっていれば、変える方法がわかろうというもの。ちなみに、わたしは30分を要した。

　魔法使いは最初弱いが、レベルが上がるたびにつぎつぎと魔法をおぼえて、レベル8以上になるとすべての魔法を投げられるようになる。しかし、レベルをアップさせるのが、またたいへん。「ザ・ブラック・オニキス」のようにモンスターを倒すたびに全員の経験値が上がるシステムとは違う。つまり、魔法使いは魔法で敵にダメージを与えたとき、その魔法を投げた人だけ経験値が上がるという、キビシーイ方法をとっている。

　画面に注意すればわかるのだが、生命力を表すグラフが、いままで1区画に10だったのが20になっている。つまりモンスターの体力も見かけの2倍の強さになるのだ。

　その画面の表示がまたおもしろい。移動中と戦闘中の表示の方法が変わったり、魔法を投げると、その魔法が敵に向かって飛んでいくんだけど、それを見ているだけで楽しくなってしまう。いったい次の魔法はどんな絵だろう、と考えるだけでワクワクする。うん、ゲームゴコロわくわく。

　とまあ、ざっと紹介してみたけれど、「ザ・ファイヤー・クリスタル」は前作以上におもしろいこと保証付きだ。やり方はかんたんなのに、内容が難しい。

　ほかにもいろいろ紹介していないこと、たとえば、新しいモンスター、迷路のなかのいろいろなしかけ(ほんとうにパニックに陥る)、なかで拾えるものなどあるが、今回はこれぐらいにしておこう。キミたちBEEPERのゲームゴコロをぶち壊すようなヤボなことはしたくない。

　ちなみに、この「ザ・ファイヤー・クリスタル」でも宝石(ファイヤー・クリスタル)がBPSよりプレゼントされるそうだ。BEEPER諸君、グァンバーレ!

　じつはわたし、ウツロの街に数度ほんとうに足を運んだのだが、ブラックタワーらしきものはなく、車が走り回っていたのだった。

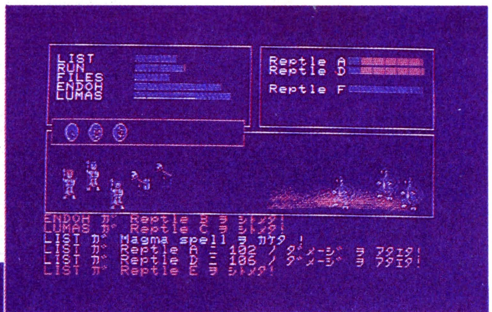
　もしかしたら君たちの住んでいる町も昔はウツロの町だったのかもしれないぞ。だれも近づかない寺はないかな?

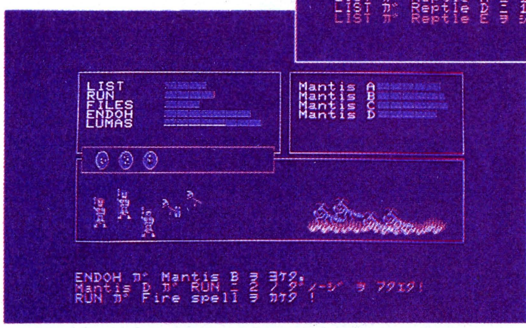
　このゲームを終わらせた人がいたらいち早く編集部に知らせてほしい。私の塾の特別講師としてご招待しよう。給料は保証できません。あしからず。

※「ザ・ファイヤー・クリスタル」プレゼントは134ページに。

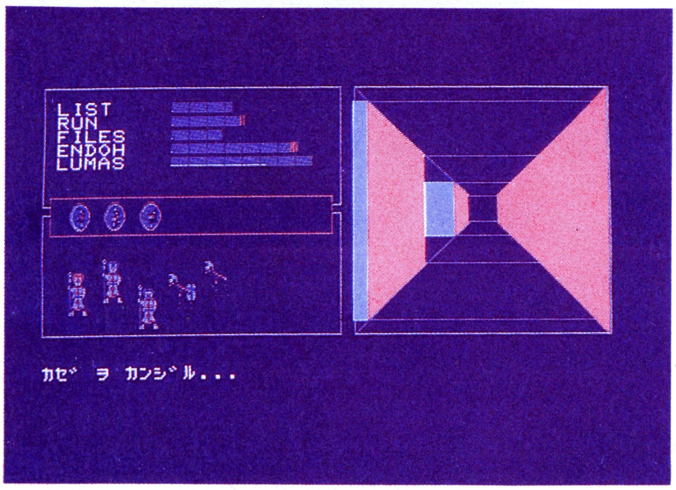
▶ファイヤーの魔法でカマキリを焼き殺してしまえ。

▼最強の魔法マグマ。効果のほどは見てもらえばわかる。





▼「ファイヤー・クリスタル」もいろいろな謎がある。これもそのひとつ。



創刊記念
読者プレゼント付

友だち3人集まれば

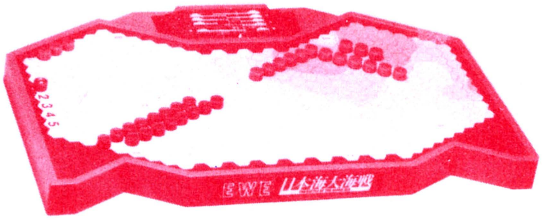
ウレシ楽しの盤ゲームナイト

ひとりでパソコンゲームもいいけれど、たまには友だち呼んで盤ゲームナイトなんてのはどうだい？　スポーツだって、旅行だって、未来宇宙、アニメのヒーローだって、部屋にいながらにして体験できるんだ。おまけにパソコンゲーム作りのヒントにもなるし、まさに一石二鳥。ついついアツくなって夜の更けるのも忘れてしまいそう！



元祖ウォーゲーム

「ゲームとはいえ戦争をするなんてとんでもない」という声をときどき聞くけれど、ウォーゲームはゲームとしてたいへんよくできている。そこでゲームを通して戦争の怖さを考えてみることも意味があるんじゃないかな。



●日本海大海戦　☆

日露戦争最後の大海戦である日本海大海戦を，わかりやすいルールと電子判定装置を使って再現。短時間でプレイできるのも魅力。￥2980㋐



●帆船の戦い

アメリカ独立戦争やナポレオンの戦いがあった時代の大英帝国ネルソン提督の活躍を描いたゲーム。帆船の操作の仕方が勝敗のカギ。￥5800㋖



●新撰組

プレイヤーは、12人までの隊士と伍長をひきいる組頭として、京の町を騒がせている浪士たちを倒していかなければならない。￥2800㋕

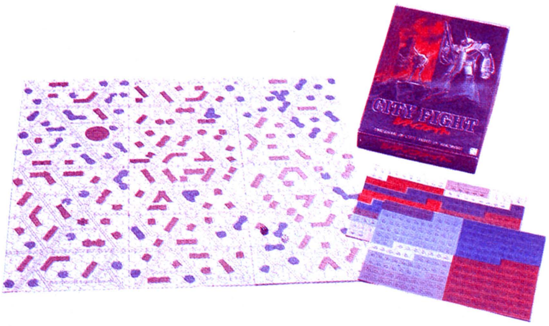
アニメーションもシミュレート

マクロス、バイファム、エルガイム、どれもゲームにとって絶好の世界。キミもアニメのヒーローになったつもりで、ゲームボードの上で大活躍してみないか。



●バイファムII　☆

ラウンドバーニアン同士の戦いを一機一コマで再現した戦闘級ゲーム。￥2980㋕　©毎日放送・日本サンライズ



●シティファイトマクロス☆

物語における市街戦をテーマに、マクロス対ゼントラーディ軍の死闘を中心に再現。マクロス艦長やゼントラーディ㋑軍指揮官としてゲームを行う。￥3500㋓　©毎日放送　ビッグウエスト　企画・スタジオぬえ　Ⓟタカトクトイス



●エルガイム

アニメ設定に従い忠実にシミュレートした戦闘級ゲーム。プレイヤーは、ヘビーメタルのパイロットや指揮官となり、ポセイダル軍と反乱軍に分かれて戦う。バイファム同様立体ミニチュア付き。￥2980㋕　©名古屋テレビ　創通エージェンシー　日本サンライズ

魔法を体験 ファンタジーゲーム

最近ますます人気が出てきたファンタジーゲーム。ドラゴン、妖精、巨人、小人などさまざまな生物と出合い、いろいろなエピソードをまき起こしながら世界を冒険できる。おまけに魔法が使えるから楽しいことうけ合い。

これこそゲームでなければ体験できない世界だね。



●失われた鍵
――ミッドガルド――

北欧神話を題材にオリジナルストーリーでパラワールドという異世界を再現。￥3500㋓

本格派ロールプレイングゲーム

日本でもだんだん人気が高まってきたロールプレイングゲーム。

しかし、そのおもしろさがゆがめて伝えられていることもあって、パソコンで楽しめるものはまだまだ少ない。そこで、ボード版の元祖を紹介してみよう。

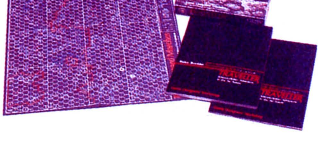
●ドラゴンハント

アワラン国のヒーローであるキミは，魔剣を手に入れドラゴンを倒さなければならない。キミはドラゴンを倒し大王になることができるか。￥5800㋖



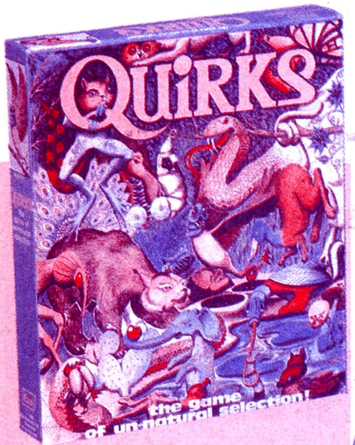
●トラベラー　☆

ある星系から他の星系への旅が一般化した時代の全宇宙を背景に，さまざまな冒険をくり広げる。ロールプレイングゲームの決定版!!
￥3500㋖

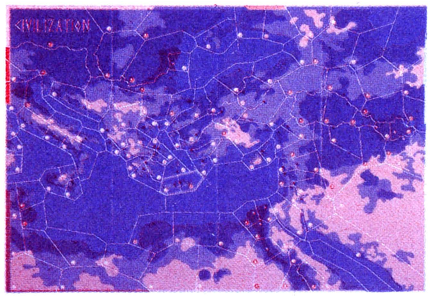


こんなものまでゲームになるゾ

盤ゲームといっても戦争物やスポーツ物だけじゃないんだ。何万年もの時間の流れを体験できたり、突然西部のガンマンになれたり、荒野の真ん中に放り出されたりする。そんな変わったゲームの数々を紹介しよう。



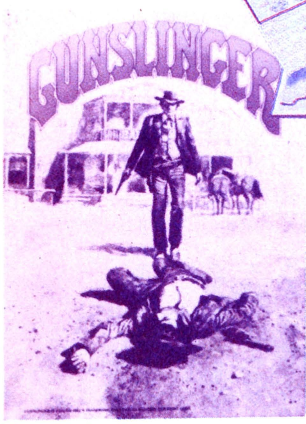
●クァークス ☆
プレイヤーは、自分のつくったクァークスと呼ばれる生物を環境に適応させ、上位の生物に挑戦、その世界の支配生物となることを目ざす。異色のけっさく。
¥3500Ⓗ
1984,Quirks® Licensed by Eon Plodusts, Inc.



●文明の曙
人口を増やし都市を築く。交易を盛んにしてさまざまな技術を獲得する。プレイヤーは，7つの文化圏に分かれ文明の進歩を競う。これはウォーゲームではない。
¥6800㋖



●アウトドアサバイバル
人間は文明に馴らされている。だが，文明が高度になればなるほど，大自然のなかにほうり出されたときの危険度は増す。キミは，この広大な荒野から生きて脱出することができるか!? ¥5800㋖



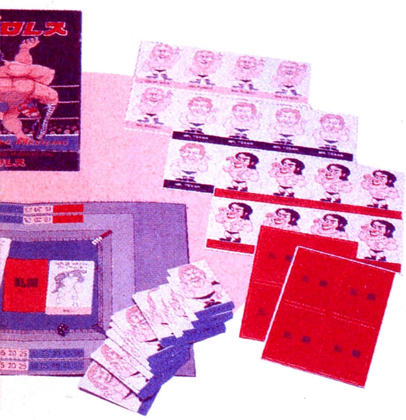


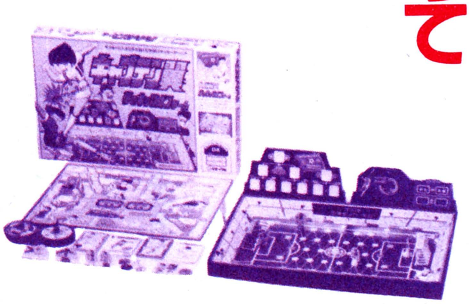
●銀河革命
広い宇宙の片すみで、帝国の支配に対し自由を求めて立ちあがった反乱軍。スターウォーズの設定を利用して作られた、戦略、戦術級ゲーム。
¥6800㋖

●真昼の決闘
キミは今、19世紀の西部にいる。自らの命を守るものは腰の銃だけだ。数分の一秒が生死を決するガンプレイをシミュレート。
¥7500㋖

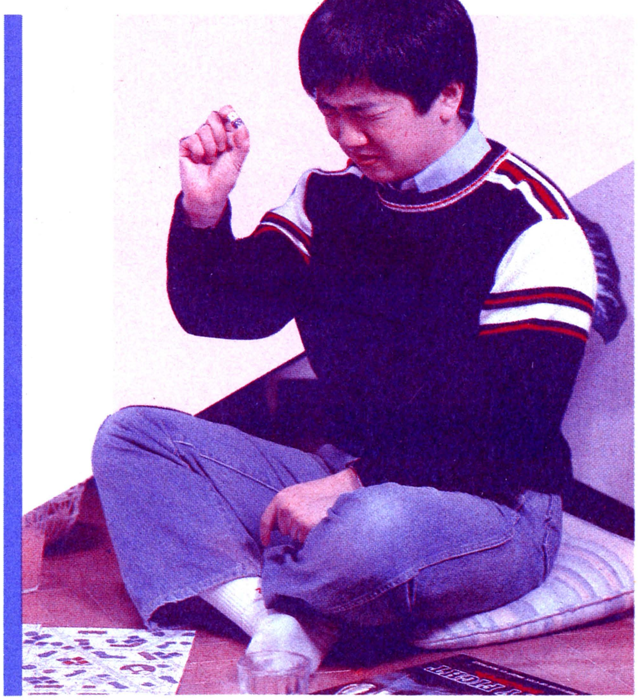
スポーツだってシミュレート

いまさら盤ゲームでスポーツしなくてもと思うかもしれないけれど、プロみたいに上手にプレイできるようになるには大変な努力が必要になる。でも、ボードの上ならキミも一流選手の仲間入りだ!!





●キャプテン翼
人気アニメキャプテン翼のスポーツ盤ゲーム! パッケージそのものが立体的なサッカー場に変身するからおどろいた。ファミリーで楽しめることうけ合いだ。
¥2380㋐ ©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ



ファミリーゲーム

友達とはもちろん、家族とやっても楽しい盤ゲーム。むかしから親しまれてきたタカラの人生ゲームなどその代表選手といえるんじゃないかな。そこでバラエティーに富んだファミリーゲームの数々を見てみよう。



●ザ・チャンス

人気TV番組「ザ・チャンス」のゲーム版。4組のなかからクイズの難問を突破した1組が品物の金額を当てることにいどむ。￥2500㋒ ©TBS





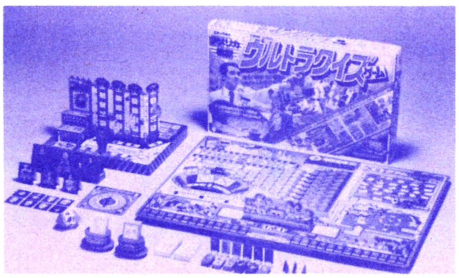
●もろこし村ゲートボール ☆

ジッちゃんチーム、バッちゃんチームに分かれ、実際のルールにしたがって行うミニゲートボールゲーム。￥2980㋔ ©明治製菓・DM



●アメリカ横断ウルトラクイズ

おなじみのウルトラクイズがゲームになった。7つのチェックポイントをキミは通過できるか！ ￥2500㋐ ©NTV



●ホラーワールド恐怖スリラーゲーム

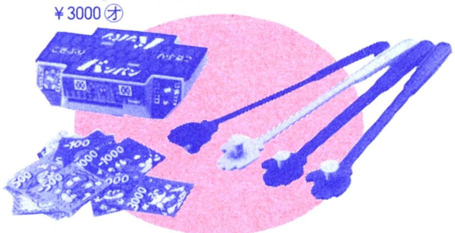
怪物屋敷に閉じこめられたキミは、いくつもの怪物の部屋から3つのカギを探し出し、屋敷から脱出しなければならない。また、基本ルールをマスターした人は、自分自身でルールをつくり、オリジナルプレイを楽しめるようになっている。￥2300㋒ ©1984. UNIV. STUDIOS





●ゴキブリバンバン

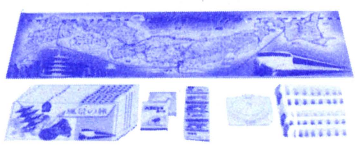
ゴキブリがいつ飛び出すか。カンとすばやさが勝負の分かれ目！ 欲求不満の解消にはもってこいのゲーム。￥3000㋔



●新日本特急旅行ゲーム

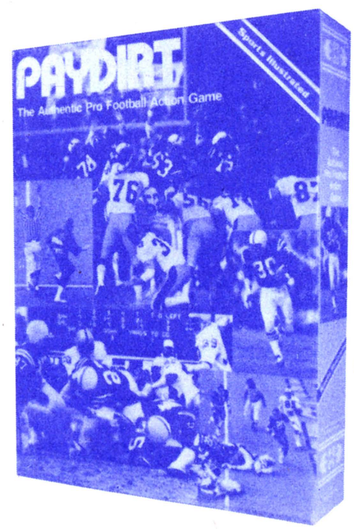
全10コースあるプランのなかから自分の好きな旅をひとつ選んで早く回り終えた人が勝ち。エキゾチックな旅を楽しもう。￥2300㋒ ©TAKARA CO.LTD. 1984

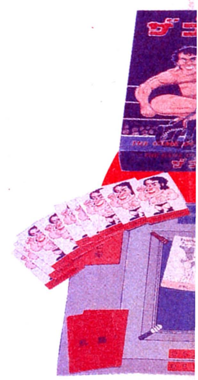




●全米プロフットボール

全米プロチームの過去の戦績をデータ化し，そのデータにもとづきゲーム盤狭しと試合を展開する。プロならではの変則プレイも再現。￥5800㋖





●ザ・プロレス ☆

プロレスの技をカード化しゲームに再現。レスラーひとりにつき20枚の技カードと20枚の乱闘カードを使い格闘をくりひろげる。気分はもうレスラー！ ￥3000㋓



まだまだガンバルLSIゲーム

ゲームウォッチなどのLSIゲームも以前からみるとだいぶ下火になったみたいだけど、まだまだ強い人気がある。そこで、パワーアップして登場したLSIゲームにも注目してみよう。



●コンピュータ競馬　馬之介

実際の競馬が予想できる，競馬ファンも仰天のシンキング競馬ゲーム!!　コンピュータを内蔵したマシーンで，実際の競馬を予想するアナライザー機能がついたエキサイトマシーンだ。コンピュータが仕掛けたレースに挑戦!!　狙え大穴，万馬券も出るぞ!!　¥8000㋔

●スタープレーヤー

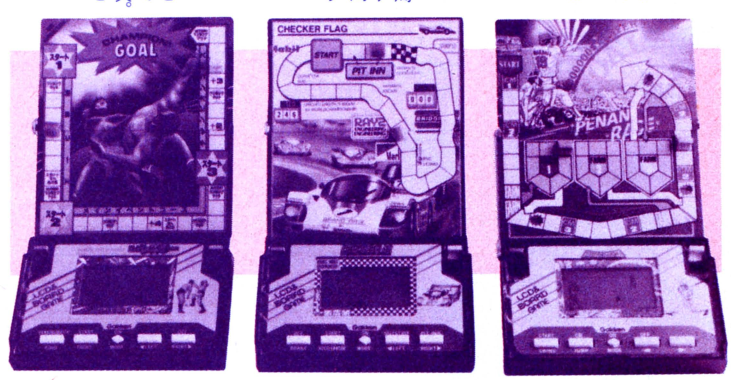
ひとり用なら、どれだけヒットやホームランが打てるか？　ふたり以上ならスタープレーヤーになるのはだれか、打撃とセンスでスター選手を目ざせ！　¥2980㋑

●チェッカーフラッグ

一定時間にコースを何周できるか。友達とプレイするときは、だれが早く3周できるか。スピードとテクニックのカーレース！　¥2980㋑

●ビッグレスラー☆

キミは、プロレスラーとして何人勝ちぬくことができるか！　技と体力で勝負。仲間が集まれば盤ゲームとして楽しむことができる。¥2980㋑



Beep創刊記念　盤ゲーム大プレゼント

BEEPでは、創刊を記念してここに紹介した盤ゲームのうち、☆印のついた商品をプレゼントします。135ページの応募要領を読んで、応募してください。

1　日本海大海戦（エポック）　5名
2　ホラーワールド恐怖スリラーゲーム（タカラ）　5名
3　ザ・プロレス（ツクダ）　3名
4　シティファイトマクロス（ツクダ）　3名
5　クァークス（ツクダ）　3名
6　もろこし村ゲートボールゲーム（トミー）　5名
7　バイファムⅡ（バンダイ）　5名
8　トラベラー（ホビージャパン）　5名
9　ビッグレスラー（学研）　5名

●協力メーカーリスト（連絡先）

㋐㈱エポック
〒111　東京都台東区駒形1-12-3　03-843-8811㈹
㋑㈱学研　知育トイ事業部
〒146　東京都大田区仲池上1-17-15　03-754-5343
㋒㈱タカラ
〒125　東京都葛飾区青戸4-19-16　03-603-2131
㋓㈱ツクダホビー
〒111　東京都元浅草3-1-3　03-843-1130
㋔㈱トミー
〒124　東京都葛飾区立石7-9-10　03-693-1031
㋕㈱バンダイ　マミート事業部
〒111　東京都台東区駒形2-5-4　03-842-5151㈹
㋖㈱ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄谷5-26-5　03-354-9341㈹

GAMEKIDS　5つの心得

1　ルールはしっかり覚えよう。あいまいなルールがあったら、友達と相談して自分達のルールを決めてしまうのも良いかも。

2　ゲーマーは、つねに先を読まなければいけない。どんなことがあってもあわてないように、いつも逃げ道を考えておくことが大切。

3　逃げるだけじゃゲームには勝てない。ここだと思ったら、いっきに攻めることも必要。ゲームに賭けはつきものだ。

4　ゲーム中には、いろいろなハプニングがおこるもの。チャンスのときには、派手にはしゃいじゃおう！　ただし、どんなことがあってもうらみっこなし。

5　とにかく、ゲームは楽しくやらなきゃ意味がない。ゲームの敵は今日の友。みんなで"ネアカ"に楽しもう!!

ホビーマシンで手作りゲーム!

やった!

できた!

［ファミリーベーシック編］　■浮田利康



ゲームゴコロに徹したホビーマシン――たまにはゲームを作ってみよう、とマシンを前に腕まくりしたのはいいが、どんなふうに作ったらいいのか、さっぱりわからずにあきらめてしまう人も多いはず。でも、せっかくもっているマシンだ、もっとクリエイティブに使ってみたい。そこで手作りゲーム講座を開催！

第1回目は、爆発的人気を博しているファミリーコンピュータと対話しながらゲームが作れる「ファミリーベーシック」をとりあげてみよう。ゲーム作りの実例に触れながら、さあ、キミもチャレンジしよう。

さあて、どんなゲームを作ろうか

まず、どんなゲームを作るか考えることから始めよう。要するにゲームのネタだね。世のビッグヒットゲームを思いうかべると、みんないいネタを使っている。といっても、はじめから、いいネタを生み出そうなどと、額にシワを寄せて深刻に考えないほうがよい。グーなミュージックでも流しながら、リラックスして考えよう。そうすると、きっといろいろなネタが出てくるはずだ。大宇宙の彼方から来る敵を倒すとか、いたずら鳥をつかまえるとか、考えだしたらいくらでも浮かんでくることだろう。どんなネタでもいいんだ、なんだってゲームになるんだから。とにかくたくさん考えだすこと。そのなかには、キラリと輝くものがきっとあるはずだ。

ネタをじっくり検討してみよう

ネタが決まったら、つぎにそのネタをよく検討してみる番だ。具体的には、キャラクターとその動き、キャラクターどうしの関係、背景、効果音、ゲーム展開などをよく練ってみよう。いきなり難しいことをいうようだが、そんなに心配することはない。

例をあげて説明してみよう。今回ボクは、大宇宙を飛行中のパトロール船が、突然謎の物体の体当たり攻撃を受ける、というネタをとりあげてみた。つぎにこのネタを検討してみたんだ。まずゲームに登場するものは、パトロール船と謎の物体、それにパトロール船の出すミサイルと爆発だ。そこでキャラクターとして、スターシップとスピナーそれにレーザー、爆発を使うことにした。

つぎに各キャラクターの動きだ。スターシップは航行中、左右に動いて敵の攻撃を避けつつ、迎撃する。敵であるスピナーは、画面の上から下に向かって移動し、出現位置によっては斜めに動く。パトロール船の出すレーザーは、画面で下から上へ動く。また爆発はやられた場所でおこり、動かない。これで各キャラクターの動きは決まった。キャラクター間の関係は、スターシップにスピナーが当たれば、スターシップはやられる。スピナーはレーザーが当たればやられる、というようにした。背景は、宇宙なので星空とする。効果音は、爆発時に出す。決められた数だけ敵を倒したら、出現位置を変えて難しくする。

と、まあこんなふうに考えるわけ。ちょっとわかりにくいかもしれないけれど、要は、実際にゲームができたときの画面を思い浮かべればいいんだ。多少あやふやでもいいから、画面を頭に描いてみよう。頭に浮かべばもうしめたものだ。



表1

変数・スプライト表

MOVE		SPRITE	
0	スピナー	0	スピナーの爆発
1	〃	1	〃
2	〃	2	〃
3	〃	3	〃
4	〃	4	〃
5	〃	5	〃
6	未使用	6	スターシップ
7	レーザー	7	スターシップ爆発

〈変数一覧〉

E0$, E1$	爆発パターン
SS$	スターシップパターン
X	スターシップX座標
Y	〃 Y座標
XX	スターシップ移動ドット数
LL	画面左側限界点
RL	〃 右 〃
UL	〃 上 〃
DL	〃 下 〃
BY	スピナー出現場所のベース
SP	スピナーの数−1
RD	難度
SB	難度UPのためのスピナー数
ST	やっつけたスピナー数
LN	レーザー移動ドット/2
LX	レーザーX座標
LY	〃 Y 〃
SS( )	スピナーのスピード
S	コントローラー✚入力
T	〃 ボタン入力
I, N	FOR〜NEXT用

よーし いよいよプログラム

ネタの検討が終わったら、いよいよプログラム作りだ。といっても、すぐにキーボードの前に座ったりしてはいけない。たしかにゲームの案はあるが、それがどんなプログラムになるか、しっかりわかっているかな。まーるでわからない、という人もいるだろうね。

プログラム作りというのは、大きく3つに分けられるんだ。ひとつはプログラム設計で、もうひとつはプログラミング、残ったひとつはデバッグだ。プログラム設計というのは、プログラム中で使う変数やスプライトの割り当て、アルゴリズムなどを決定すること。プログラミングとは、プログラムのコーディング、つまり、打ちこみのことで、デバッグとはプログラムのミスをとることだ。少し難しいことばが並んでしまったけれど、心配無用だよ、あとで説明するから。ここでは、プログラム作りには3つの要素があって、各要素が平行に進んでいって、複雑にからみあいながら、ひとつのプログラムを形作っていくのだということをわかってくれればいい。それでは各要素について具体的な説明に入ろう。

プログラム作り(1) 設計

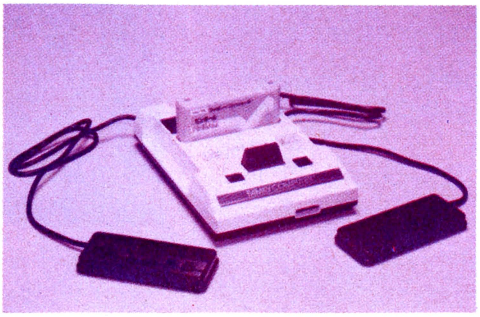
プログラム作りの第1歩は、これから作ろうとするプログラムの設計から始まる。設計なんていうと少々大げさな感じだけど、カッコイイ感じもするね。

それはさておき、プログラム設計というのは、前にも書いたように変数やスプライト、アルゴリズムを決定することだ。変数というのは、刻々と変わる値を入れておく箱のようなもののことで、スプライトは、画面上を自由に動かせる正方形の小さな画面のことだよ。また、アルゴリズムとは、さまざまな処理の手順のことだ。

表1をみてほしい。これが今回ボクの作ったプログラムで使用した変数とスプライトの一覧だ。どうしてこういうものが必要なのかというと、つぎのプログラミングのさいに間違いを少なくし、デバッグやプログラムの変更を楽にするためなんだ。それにあとでプログラムを見直したときに、この表があると、とてもわかりやすいんだ。この表は、プログラム作りの一番初めに作られて、プログラミング中や、デバッグ、変更中につぎつぎと書き加えられたり、消されたりするんだよ。ボクも最初に作ったのは、**表1**とはずいぶん違ったものだった。この変数・スプライト表は、プログラムが大きくなればなるほど役立つから、必ず作っておこう。

設計でもうひとつたいせつなのは、アルゴリズム(処理手順)だ。例を挙げよう。**図1**を見てごらん。こういう図をフローチャート(流れ図)というんだ。プログラムの流れ図ともいう。これによって、プログラムの流れをはっきりさせる。それがアルゴリズムを決めることにつながるんだ。プログラム





の流れがはっきりすれば、プログラミング中やデバッグ中に、いま自分のしていることがなんだったのかな、なーんて悩まなくてすむんだ。プログラムがスパゲッティになってしまった、なんてゲームの作者がよくくやしがるけれど、それはプログラムの流れを明確にさせていないからなんだ。はっきりさせていれば、スパゲッティ騒動になることはないはずだよ。

　では図1を説明してみよう。プログラムをRUNさせると、流れは図1の「スタート」から下に向かいだす。そして「初期化」のところへ入っていろいろな設定をしたあと、ゲームのメイン（中心）部に入る。メイン部では、スターシップがやられるまでループ（輪）を作ってぐるぐる回る。そして、スターシップがやられると「終わり」に行くんだ。この流れ図も、プログラミング中やデバッグ中に何度も書き直される。また、図1のようなゲームプログラム全体の流れ図（このような流れ図をジェネラルフローチャートという）だけでなく、もっと細かな部分、たとえば図1のレーザー発射チェックと表示のところの流れ図を書くことができる。図2がそれだ。このようにプログラムのすべてを流れ図化するのが理想的だけど、大きくないプログラムなら、ジェネラルフローチャートを用意すれば十分だろう。

　フローチャートを書くという作業はかなりめんどうくさいので、つい書かずに先に進んでしまいがちだけど、なるべく書くようにしよう。自分で作ったプログラムでも、少し時間がたてばわけがわからなくなってしまうものだが、先にあげた変数表と、このフローチャートがあれば楽に思い出せるものだ。

　それから、フローチャートをどう書けばいいのかわからない人もいるにちがいない。そんな人は、もし自分がコンピュータだったら、と考えてみよう。人間は1度にふたつ以上のことができるけど、コンピュータは1度にひとつしかできない。その点に留意して考えればいいんだ。あとは、人の書いたものを参考にして、マネてみるのもよい。そして、とにかく書いてみることだ。これをくりかえしているうちに、きっとわかるようになるよ。

図2

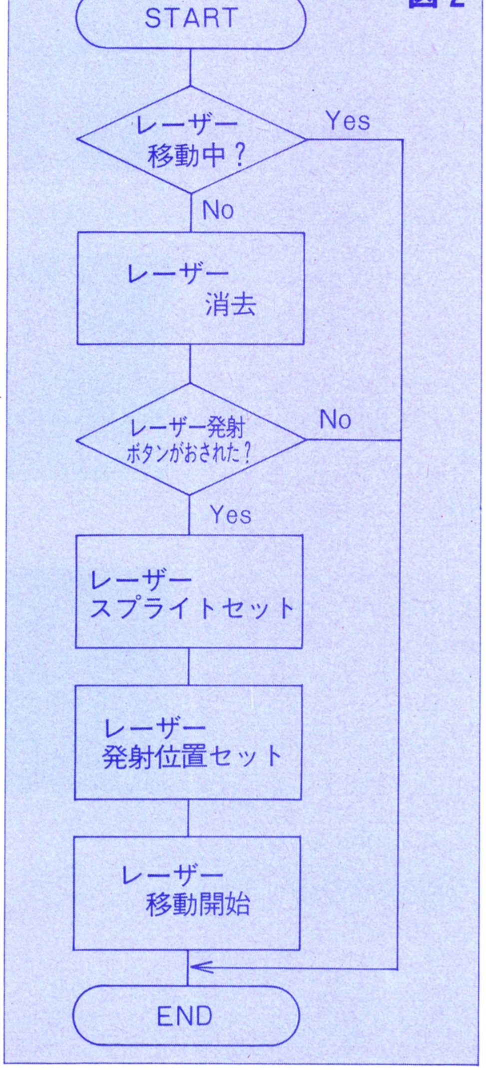
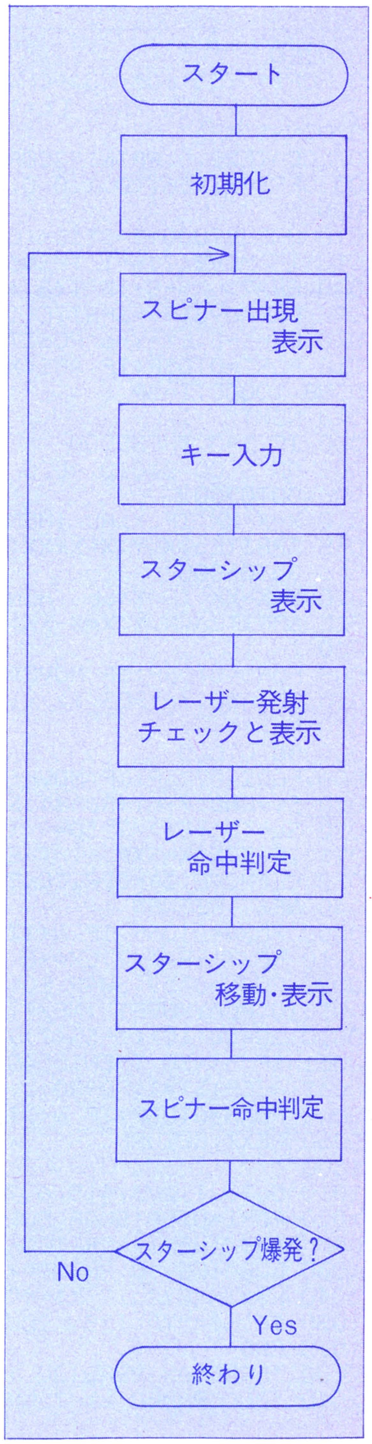


図1ジェネラルフローチャート



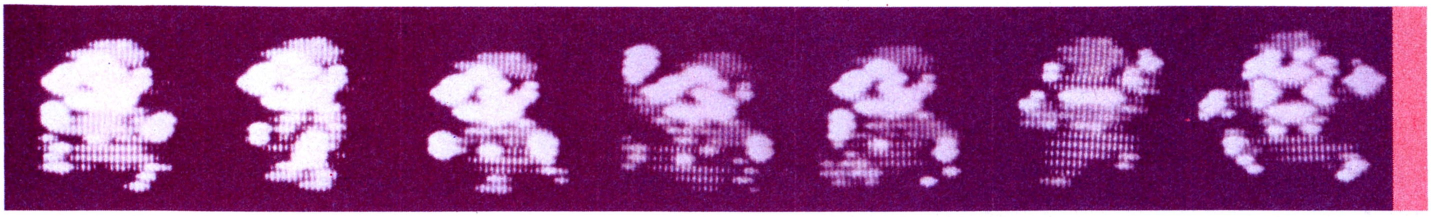
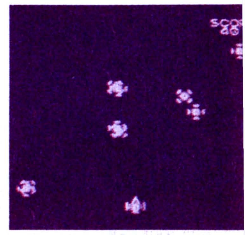
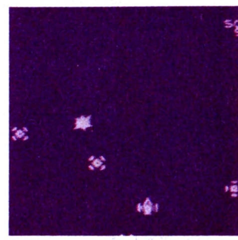
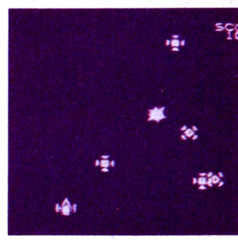


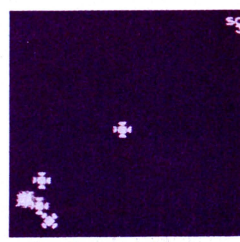
表 2

```
10 VIEW
20 FORI=0TO3:E0$=E0$+CHR$(176+I):E1$=E1$+CHR$(180+I):SS$=SS$+CHR$(172+I):NEXT
40 X=115:Y=195:XX=4:LL=16:RL=230:UL=30:DL=235:BY=100:SP=5:RD=1:SB=30:ST=1:LN=89
50 DIMSS(SP)
70 LOCATE22,0:PRINT"SCORE":LOCATE23,1:PRINTSC
100 DEFSPRITE6,(0,1,0,0,0)=SS$:SPRITE6,X,Y:SPRITEON
1000 '
1010 GOSUB7000:S=STICK(0):T=STRIG(0):SPRITE6,X,Y
2010 IF MOVE(7)=-1 THEN3010
2020 ERA7:LX=-8:IF T<8 THEN3010
2025 DEFMOVE(7)=SPRITE(12,1,1,LN,0,0)
2030 LX=X+5:LY=Y-6:POSITION7,LX,LY:MOVE7
3010 FORI=0TOSP:IF ABS(XPOS(I)+4-LX)<8 THEN IF ABS(YPOS(I)+3-YPOS(7))<8 THEN
GOSUB 10000:I=SP
3020 NEXT
4000 IF S=0 THEN5000
4005 ON S GOTO4010,4020
4006 GOTO5000
4010 X=X+XX:IF X>RL THEN X=RL
4015 SPRITE6,X,Y:X=X+XX:IF X>RL THEN X=RL
4016 GOTO5000
4020 X=X-XX:IF X<LL THEN X=LL
4025 SPRITE6,X,Y:X=X-XX:IF X<LL THEN X=LL
5000 '
5005 FORI=0TOSP:IF MOVE(I)=0 THEN5020
5010 IF ABS(Y-YPOS(I))<13 THEN IF ABS(X-XPOS(I))<13 THEN11000
5020 NEXT
6000 GOTO1000
7000 FORI=0TOSP:IF MOVE(I)=-1 THEN7040
7020 SY=RND(Y-BY+RD*8):SX=LL+RND(RL-LL-16):SS(I)=RND(2)+1
7022 SL=(DL-SY)/2:SD=4:IF ABS(X-SX)<(Y-SY)/3 THEN SD=5:GOTO7030
7023 IF SGN(X-SX)=-1 THEN SD=6
7030 DEFMOVE(I)=SPRITE(7,SD,SS(I),SL,0,0):POSITION I,SX,SY:MOVEI
7040 NEXT:RETURN
10000 FORN=0TOSP:IF N<>I THEN CUTN
10010 NEXT:ERAI,7:LX=-8
10020 FORN=0TO9:SWAP E0$,E1$:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)=E0$:SPRITEI,XPOS(I),YPOS(I):
PAUSE10:PLAY"O5F1":NEXT:SPRITEI
10030 SC=SC+10*(3-SS(I)):LOCATE22,1:PRINTSC:ST=ST+1
10031 IF ST<SB THEN10040
10032 BEEP:ST=1:RD=RD+1:IF RD>5 THEN RD=5
10040 FORN=0TOSP:IF N<>I THEN MOVEN
10050 NEXT:RETURN
11000 '
11010 CUT0,1,2,3,4,5,6,7:SPRITE6
11020 FORI=0TO9:SWAP E0$,E1$:DEFSPRITE7,(0,1,0,0,0)=E0$:SPRITE7,X,Y:PAUSE 10:
PLAY"O5F3":NEXT:SPRITEOFF:CLS
11030 LOCATE5,10:PRINT"*** GAME OVER ***":LOCATE5,12:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)"
11040 K$=INKEY$:IF K$="" THEN11040
11050 IF K$="Y" THEN RUN
11060 END
12000 'PROGRAM VERSION 1.0
12010 'PROGRAMED BY T.UKITA
```


オッ！ 敵の攻撃だ！


やった！ 1機撃墜。
だが油断大敵だ！


またまた撃墜。


しまった！ やられてしまった！



プログラム作り(2) ―プログラミング―

さあ、いよいよ実際のプログラミングに入ろう。

プログラムするときは、変数・スプライト表とフローチャートを使い、間違いのないようにしよう。例を挙げて説明しよう。

表2を見てごらん。これが今回作ったプログラムリストだ。ただし、実際の画面に出てくるものより読みやすいように組みなおしてある。全体をざっと見ると気がつくように、行番号がかなりとんでいるところがあるね。これはたまたまそうなったわけではない。ちゃーんと意味があるんだ。それが**表3**だ。

図1と見比べてみよう。フローチャート中の各処理がひとつのブロックとなっていることに気づいたかな。こうしておくと、プログラムがわかりやすいし、変更しやすいからなんだ。はじめに作ったプログラムが思うような動きをしてくれずに根本的に作り直したりあるいは部分的に作り直したりするとき、もし行番号が詰まっていたらたいへん。行番号をもう1度つけ直すなんてことにもなりかねない。それに、こういうつけかたをしておくと、行番号をみればそれが何に関係しているか、わかりやすいという利点もあるんだ。

では、ボクの作ったプログラムを細かく見ながら、説明していこう。少し専門ぽくなるけれど、実例を見ながら考えるほうがわかりやすいからね。ファミリーベーシックの取扱説明書をもっている人は、それも参考にするといい。

表3

3ケタ	イニシャライズ
1000番台	スピナー表示・キー入力・スターシップ表示
2000 〃	レーザー移動
3000 〃	レーザー命中判定
4000 〃	スターシップ移動
5000 〃	スピナー命中判定
6000 〃	前に戻る
7000 〃	スピナー表示(サブルーチン)
10000 〃	レーザーがスピナーに命中した時の処理(サブルーチン)
11000 〃	スピナーがスターシップに命中した時の処理

表4

SS＄＝〝ピプペポ〞

(1) 1000番未満

この部分は、イニシャライズ(初期化)だ。ゲームをするための準備部分と考えればいい。背景との合成をしたあと、DEF・SPRITE用パターンの定義をしている。NS―HuBASIC(ファミリーベーシックの正式名称)では、スプライトに割り当てるキャラクターを文字変数に入れておくことができるんだよ。だから、20行目のSS＄を**表4**のように書くこともできる。

40行は変数に初期値を与えている。50行は配列宣言。配列の数を変えられるようになっている。100行は、スターシップのスプライト割り当てと表示をしている。

(2) 1000番台

ここは、1行しかない。スピナーの移動とキー入力、それにスターシップの表示をしている。スピナーの表示をサブルーチンにしたのは、べつに深い意味があるわけではない。たまたまこうなっただけで、ここにそのまま全部もってきてもかまわない。

(3) 2000番台

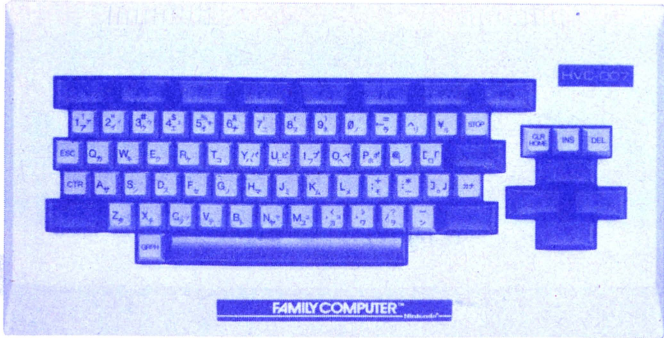
ここでは、レーザーの発射、移動を処理する。まずレーザーのキャラクターの動きをみて、もし動いていれば、次の3000番台の処理へ行く。動いていなければ、発射ボタンが押されたかどうかをみて、押されていれば、スプライト定義してMOVEコマンドで動かすんだ。

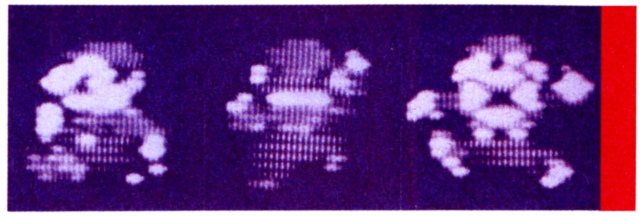
このMOVEコマンドがNS―HuBASICで、もっとも特徴のあるコマンドだ。このコマンドのおかげで、スプライトをじつに滑(なめ)らかに動かすことができる。ゲームをプレイしてみるとわかるように、スピナーとレーザーの動きはスムースだ。一方、スターシップの動きはややぎこちない。これは、前のふたつがMOVEコマンドを使っているのに対し、スターシップはSPRITEコマンドを使っているためだ。SPRITEコマンドに相当するコマンドは、MSXやセガのマシンにもあるけれど、MOVEコマンドはファミリーベーシック独自のものだ。だから、このコマンドをいかにうまく使うかが、ファミリーベーシックでのプログラミングの大きなポイントになるんだよ。

(4) 3000番台

ここでは、レーザーがスピナーに当たったかどうかをチェックし、当たれば当たりの処理をするサブルーチンを呼ぶことをやっている。

スピナーの数は変数SP＋1だけあるので、最大SP＋1回の判定がいる。そこで、FOR～NEXTで繰り返させているんだ。当たりの処理のあとでI＝SPとしているのは、処理を速くするため。たとえばI＝0のとき、つまりスピナー＋1にレーザーが命中したとすると、レーザーは1発しか出ないのだから、ほかのスピナーが同時にやられることはない。そうするとI＝1からSPまでの判定





をする必要はないことになる。そのためにI＝SPが入ってるんだ。もしこれがないと、余計な処理をしてプログラムのスピードを落とすことになってしまうので、気をつけよう。

(5) 4000番台

ここは、スターシップを動かす処理をしているところ。かなりややこしくなっているが、これはスターシップを滑らかに動かすための苦肉の策なんだ。ボクが初めに作ったものは、短くてわかりやすいものだったけど、滑らかさに欠けてしまうので、現在の形になったんだ。ここで問題になるのは表示と表示の間隔。たとえば画面を左から右へ動くような場合を考えると、4ドットずらして表示したあと、次の4ドットずらすまでの間隔と、その次の4ドットずらすまでの間隔がほぼ同じ時間でないと滑らかにみえない。だから表示と表示の間の処理速度がたいせつになる。今回は、NS－HuBASICのスピードと処理量の少なさのおかげで、わりあいうまくいったけれど、キミがゲームを作るときにこの手のテクニックを使う場合は、そのへんに十分注意してほしい。

(6) 5000番台

ここは、スピナーがスターシップに当たったかどうか判定するところ。当たったら、終了処理へジャンプするようになっている。FOR～NEXTループ中から終了処理へとび出しているわけで、少し気持ち悪い。こういうプログラムは、あまり感心しない。今回はジャンプ先が終了処理で、プログラムがそこで終わるから問題は起こらないけれど、ふつうはそうはいかない。そんなときは、思わぬところでエラーを起こしかねないから、避けるにこしたことはないんだよ。いいね。

(7) 6000番台

ここは1000番台へもどるだけだ。

(8) 7000番台

ここは、スピナーの発生、移動を処理するところ。スピナーの発生場所はランダムになっているけれど、一定数のスピナーを倒すとその発生場所が下にずれて難しくなるようにしてある。また、スピナーの移動方向は、発生場所とそのときのスターシップの位置から決めるようにした。

(9) 1万番台

レーザーがスピナーに命中したとき、スピナーを爆発させる処理をするルーチンだ。当たらなかったスピナーを止め、レーザーと当たったスピナーを消して、爆発パターンを表示している。そして点数の更新と難易度の更新をして、止めていたスピナーを再び動かす、というのが処理内容だ。

爆発パターンの表示と効果音はマニュアルのサンプルプログラム3のパターンを使わせてもらった。オリジナル性を出したい人は、改造してみるといいね。

(10) 1万1000番台

ここでは、スターシップがやられたときの処理をする。すべてのスプライトを止め、スターシップを消して爆発パターンを表示し、そのあと全画面をクリアして、GAME OVER表示と、再ゲームの質問を表示する。そして、再ゲームの場合は、RUNコマンドで再びゲームができるようになる。RUNコマンドではなく、10行目にジャンプするのではダメなのか、と考えた人――キミはなかなか鋭い。でも、ここではそれはやめたほうがいいよ。というのは、もしそうやってしまうと、50行の配列宣言を2回行なうことになってしまい、DDエラーというのを生じてしまうからだ。RUNコマンドをプログラム中に使うというのもひとつのテクニックだ。わりによく見かけるテクニックなので、覚えておくといい。

さあ、これでプログラムの解説は終わり。どう、わかってもらえたかな。わからない人がいても、べつに嘆く必要はない。マニュアル片手によーく考えれば、必ず理解できるはずだ。

プログラム作り(3) ――デバッグ――

プログラミングが終われば、最後はデバッグだ。プログラムを実際に走らせて、予定どおり動くかどうか確かめてみる。うまくいけば、プログラムの完成だ。でも、1度でうまくいくなーんてこと、めったにない。たいていどこかにまずい部分が存在しているものだ。そこを見つけ、うまく動くように作りなおす。

このように、デバッグはあんまり楽しい作業ではないけれど、じっくり腰をすえて、のんびりやろう。プログラム設計がしっかりしていれば、それほど大きなバグ(誤り)は出ないはずだ。

勇気リンリンチャレンジ

ゲームの作り方、考え方を長々と書いてきたけれど、ここまで読んだ人はもうゲームが作れるはず。とにかくチャレンジしてみよう。失敗を恐れてはいけないぞ。失敗したからって、地球が滅ぶわけじゃないし、勇気をもってやってみることだ。

もうひとつのポイントは、他人のプログラムを解析してみることだ。他人のプログラムというのはえらく読みにくいものだけど、自分では思いつかないようなテクニックを使っていたりするので、じつに勉強になること保証つきだ。とくにサンプルプログラムを読んでみることを勧めたい。はじめはまったくわからないかもしれないけれど、あるとき突然目の前の霧が晴れるように理解できるものだ。そうしたら、そのプログラムに手を加えてみよう。自分で新しく敵を増やしてみたり、音をつけてみたりするんだ。そんな作業をしていると、プログラムの作り方、考え方をマスターできる。

さあ、すぐにゲーム作りにとりかかろう。チャレンジ、チャレンジ。

P.P.P.P...COMPUTER

Tar no see Game You eh Game!
Car zork no "D" an run
Run Run Run...
A soon day me lever
Hit age "Chigau" yo This Game,
Do you understand?



X1でちまちまが見れる!
12月22日発売開始!!
PC-9801/E/FもVer.UPで
近日発売!!

- SMC-777/C 3.5FD……………… ¥6,800
- PC-8801/mkII
  CT2本組…………………… ¥4,800
  5FD………………………… ¥6,800

BUSINESS TOUR
ビジネス・ツアー

アメリカ・ツアー無料招待!
購入者全員に参加資格がある
応募期限12月末日
旅行取扱:㈱トラベルフジ

- PC-8801/mkII 5FD……… ¥6,200
- PC-8801/mkII CT……… ¥4,200
- PC-9801/E/F 5FD……… ¥6,200
- FM-7/8/NEW7 CT……… ¥4,200
- X-1/C CT……………… ¥4,200

オリジナルシャツ
プレゼント
当社製品の応募シール
をお送り下さい。毎月
抽選で豪華なオリジナ
ルグッズをプレゼント
致します。

FREE WAY
フリーウェイ

毎月抽選で
ラジコンバギー………1名
モデルカー…………2名
プレゼント!

- PC-8801/mkII
  CT ¥3,800
  5FD ¥5,800

TROP WAY
トロップウェイ

1月より毎月1名様に
X1ターボプレゼント!

- X-1/C・D CT ¥4,500
  3FD ¥6,500

X1 EGGY
エギー

あざやかに加わって

- PC-6001/mkII CT ¥4,200
- X-1 CT ¥4,200
  3FD ¥6,200
  5FD ¥6,200

CHOBIN
チョビン

- PC-8801/mkII
  CT ¥3,800
  5FD ¥5,800

ピーピングスキャンダル
ADULT SOFT

12月15日発売

- PC-8801/mkII 5FD ¥6,500
- PC-9801/E/F 5FD ¥6,500

SPACE DIAMOND
スペースダイヤモンド

抽選で毎月10名様 スペースプラモプレゼント!

- PC-8001mkII/8801/mkII CT ¥3,800 5FD ¥5,800

Toshitaka

What is SST?

SST

アメリカ西海岸割引ツアー申込者募集中!(限定20名様)
詳細につきましては、当社宛御連絡下さい。

コンピュータゲームのルーツを求めてアメリカを旅しよう!
主催:藤田トラベルサービス 取扱代理店:㈱トラベルフジ

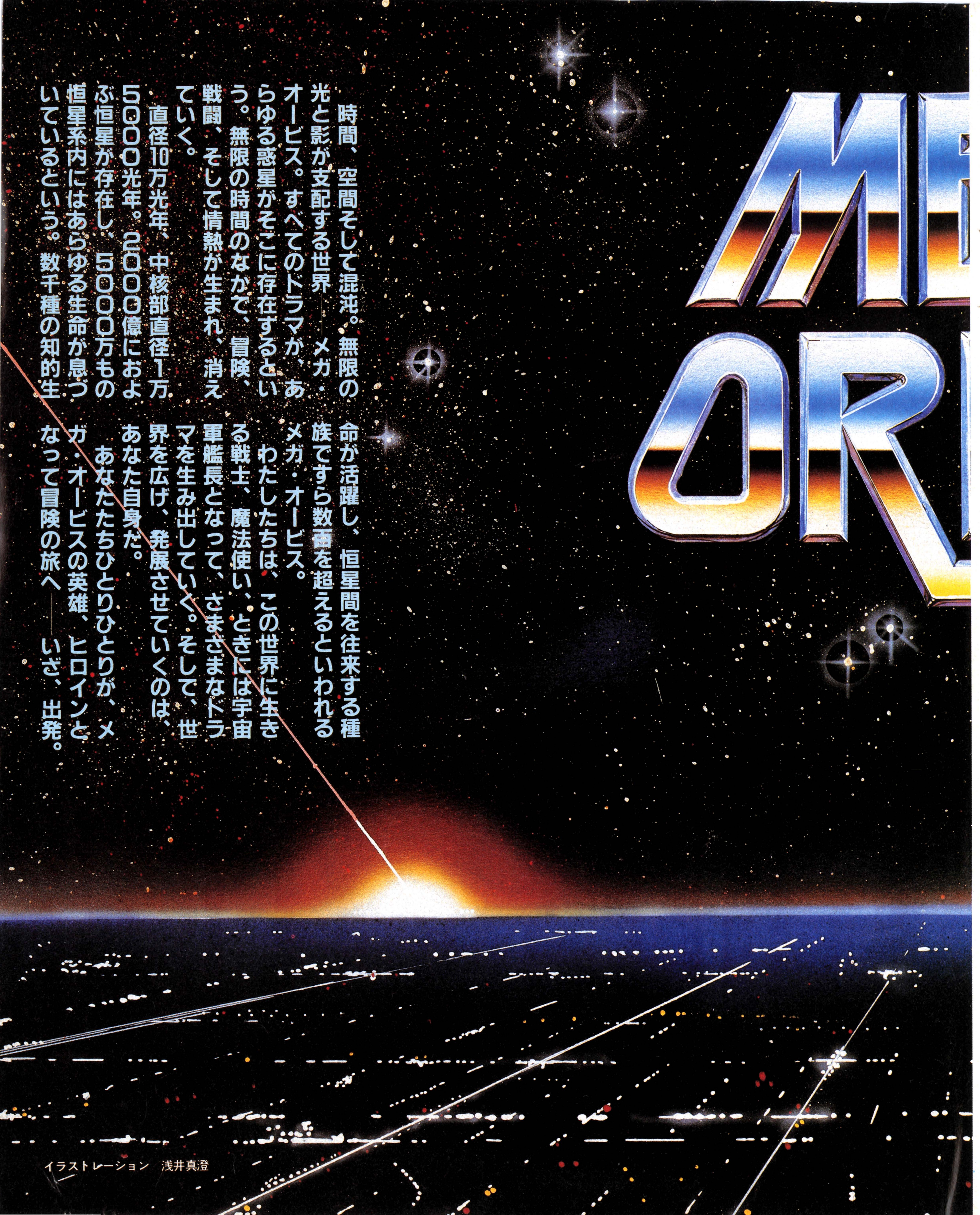
TRINITY

コンピュータのよりよい活用をめざす。
BOTHTEC®

ボーステック株式会社
〒116 東京都荒川区西日暮里2-41-16
TEL.03(801)2301(代表)

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)
尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。





時間、空間そして混沌。無限の光と影が支配する世界――メガ・オービス。すべてのドラマが、あらゆる惑星がそこに存在するという。無限の時間のなかで、冒険、戦闘、そして情熱が生まれ、消えていく。

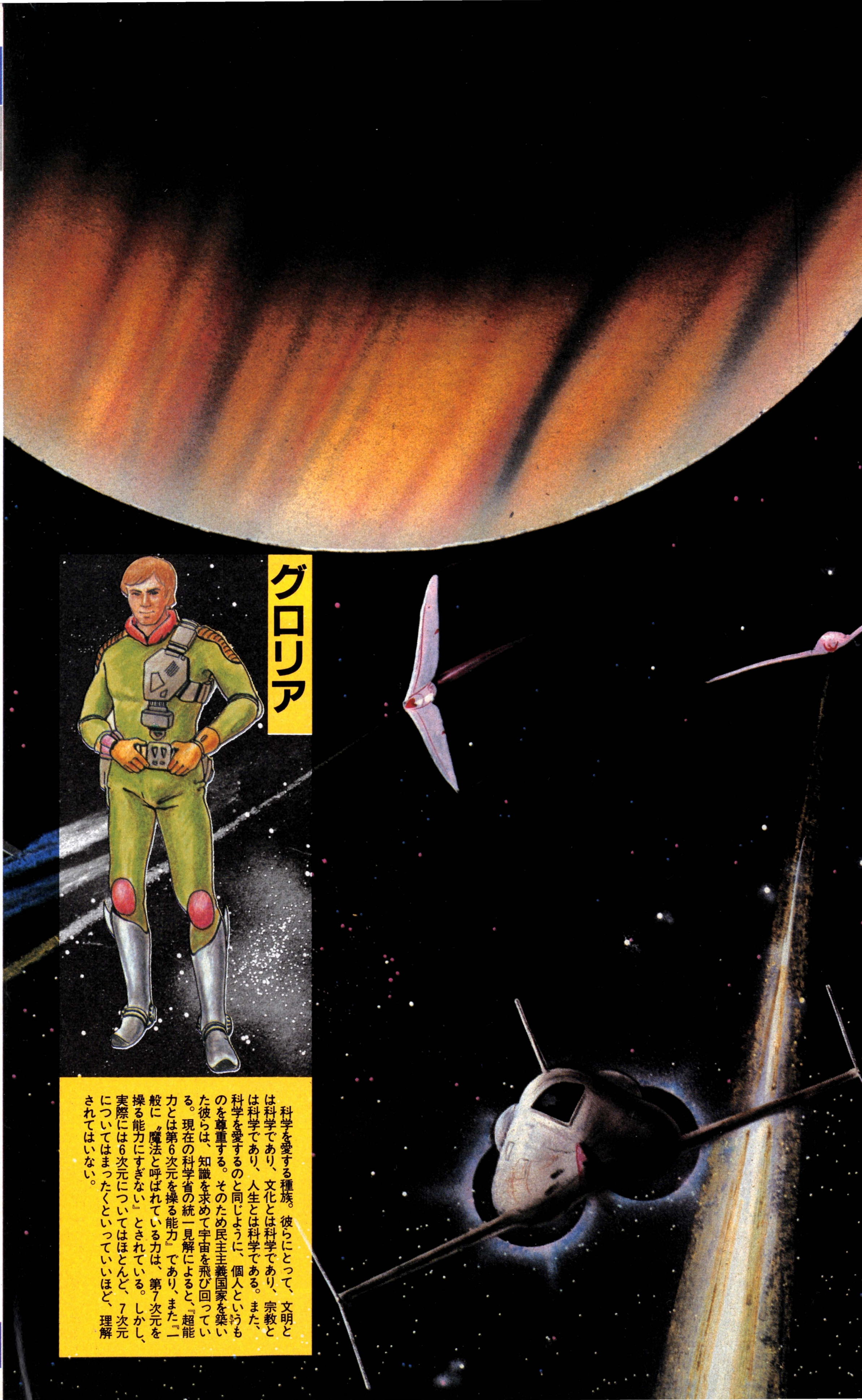
直径10万光年、中核部直径1万5000光年。2000億におよぶ恒星が存在し、5000万もの恒星系内にはあらゆる生命が息づいているという。数千種の知的生命が活躍し、恒星間を往来する種族ですら数百を超えるといわれるメガ・オービス。

わたしたちは、この世界に生きる戦士、魔法使い、ときには宇宙軍艦長となって、さまざまなドラマを生み出していく。そして、世界を広げ、発展させていくのは、あなた自身だ。

あなたたちひとりひとりが、メガ・オービスの英雄、ヒロインとなって冒険の旅へ――いざ、出発。

イラストレーション　浅井真澄

メガ・オービスには、大別すると、科学種族、魔法種族、超能力種族の3つがあり、たがいに反目したり交友関係にあるなどしながら、共存している。
勢力としては、グロリア派、ルベース派、中立と分れている。グロリアとトラディオンの遭遇から500年、グロリア・ルベース戦争から300年、グロリア歴8000年ごろの主要種族を今回は紹介してみよう。



グロリア

科学を愛する種族。彼らにとって、文明とは科学であり、文化とは科学であり、宗教とは科学であり、人生とは科学である。また、科学を愛するのと同じように、個人というものを尊重する。そのため民主主義国家を築いた彼らは、知識を求めて宇宙を飛び回っている。現在の科学省の統一見解によると、『超能力とは第6次元を操る能力』であり、また『一般に〝魔法と呼ばれている力は、第7次元を操る能力にすぎない』とされている。しかし、実際には6次元についてはほとんど、7次元についてはまったくといっていいほど、理解されてはいない。

MEGA ORBIS

ルベース



現在の「メガ・オービス」のなかで、たんに〝帝国〟といえば、それは彼らルベースを指す。宇宙に出てから5000年ほど経つ彼らの歴史は、戦いの歴史でもある。「強い者が正しい」という彼らの考えかたは、専制政治を助けることにもなっている。そのため、力だめしもせず平和的にものごとを解決しようとするグロリアを憎んでいるが、なかなか勝利を得ることができない。というのは、いつの時代も軍事力はグロリアが多少上回っていることを、〝帝国〟が知っていて、全面戦争に踏み切れないからだ。

ギルダー



ギルダーとは、もともとこの種族の名前ではない。ヒューマノイド種族の彼らが初めて宇宙に出て、その広さと神秘を身をもって知ったとき、たいへん多くの〝ギルド〟に分かれた。中央政府をもたない彼らの方法が大成功をおさめ、現在の「メガ・オービス」有数の大種族となった。彼らの大多数は〝商人〟である。あらゆる種類のスペシャリストの集まりであり、その〝商品〟は、物品、情報、サービスなど広範囲にわたっている。一般に、「金のためなら、なんでもする種族」として知られている。



ウル



全身を毛でおおわれた彼らウルの先祖は、寒冷地で進化した。本来、草食の彼らは、優しい心をその大きな体のなかにもっている。またスポーツ好きの民族でもあるが、自ら戦いを求めることはない。しかし、いざ戦争となると、ひとりひとりが強力な戦士となる。それは、第1次ウル＝ルベース戦役をみてもわかる。ルベースのやりかたに反感をもつ彼らは、以後グロリアの船に、おもに歩兵部隊として乗り組んでいる。

サーペン



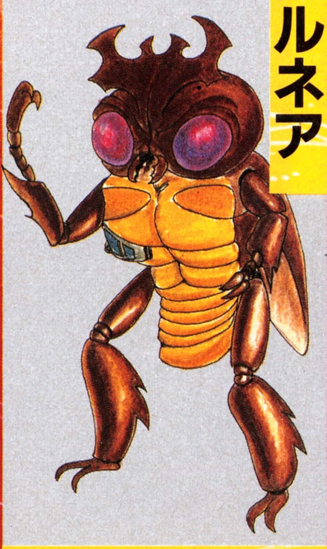
ウルがグロリアの歩兵部隊なら、サーペンはルベースの歩兵部隊。外観が示すとおり、冷たい心をもっている。強い種族保存本能をもつ彼らは、最初にルベースと出会ったときにルベースの科学力を恐れ、自発的にルベースの傘下に入ることをいいだした。その後、彼らの科学力は急速に発展したが、同時に多くの敵をつくってしまった。彼らは食料としてのデミフォンは大好きだが、戦争相手としてのデミフォンを大の苦手としている。

デミフォン



彼らのもつ翼は、地表から飛び上がることには使えない、すでに退化しているからだ。しかし、高いところからの滑空や風を起こすことはまだできる。仲間意識はきわめて強く、団結力は他に類をみない。180度回転可能な首と、動きの素早さで、サーペンとの戦いでは大勝利をおさめた。生まれながらの喧嘩好きと、ゲリラ戦士である彼らは、しかし正直な心をもっている。現在の連邦宇宙軍（F・S・F）の成立にあたり、大きく貢献した。

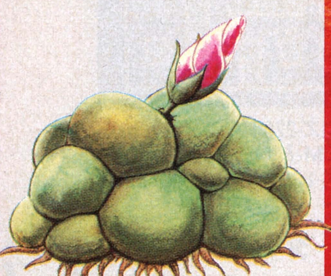
バルネア



一見してわかるように、先祖は昆虫である。現在のバルネアのおもな産業は〝暗殺〟だ。彼らの政治体制は王制で、御三家と呼ばれる3つの貴族がつぎつぎに国王を出している。しかし、これらの一代の王の任期が長く続いたことはない。それは、異常なまでに発達した彼らの暗殺術のためだ。ルベースの攻撃をはねかえすだけの科学力はもっていないが、軍の将校のひとりひとりを暗殺してしまうために、ルベースは占領を諦めてしまったほどだ。彼らは〝宇宙の暗殺者〟として、「メガ・オービス」の世界では名をなしている。

MEGA ORB/S

フロイデ



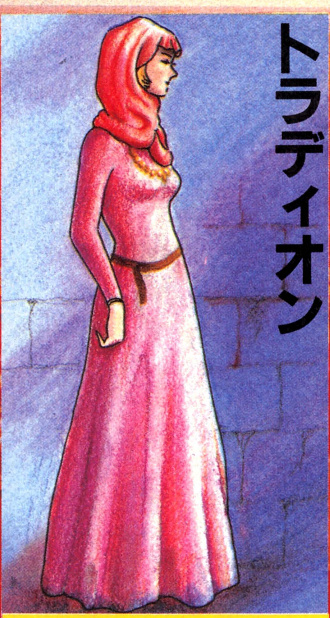
フロイデは特殊な進化をした。海で生まれた生命が、まだ海草の段階で〃心〃をもってしまった。そのため彼らは、植物→動植物→動物という進化のパターンとはまったく別の進化をした。まず移動のための足の代わりに、テレキネシスで自分を押すことから始まった。そして、言葉の代わりにエンパスを覚え、最初のフロイデとなった。その後、大きな距離を移動するためのテレポーション、動物の心を読むためのテレパスとなり、現在では自分の種子を、テレポートとテレキネシスの組み合わせで数光年も飛ばすことができる。

ツモール



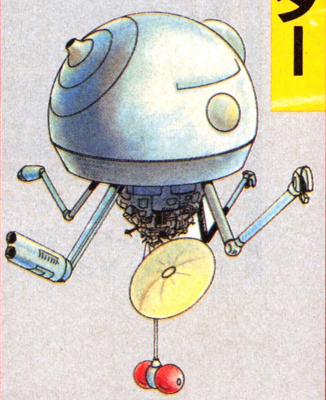
トラディオンが魔法使いなら、ツモールは妖術使いとでも呼べよう。その姿から思い浮かぶとおり、彼らは〃悪魔〃の代名詞ともなっている。見るものすべてを欲しがる性格のため、略奪に向け宇宙へ飛び出した。ツモールの魔法がおもに〃黒〃であるのにたいし、トラディオンは〃灰色〃や〃赤〃や〃紫〃を使いこなす。したがって、1対1ではほとんどツモールは負けてしまうため、トラディオンにたいしては待ちぶせ攻撃で少しずつ殺しているが、同じようにファイアー・ドラゴンに自分たちも殺されている。

トラディオン



〃魔法族〃と〃科学族〃はともに相容(あいい)れない種族。〃科学族〃からみれば、ステンレス・スチールを嫌う相手を理解できないし、〃魔法族〃からみると、FIRE＝BALLひとつ満足につくれない相手がわからない。そのため、両者の交流はほとんどない。トラディオンは自然を愛し、光を愛し、星を愛する種族である。彼らは生活圏を広げるための〃光の扉〃をほかの星につくるために、2人乗りのほうきで宇宙を飛び回るが、すでに多くの人がツモールやファイアー・ドラゴンに殺されているため、頭を悩ませている。

ロスター



このロボット族をつくりだしたのは〃失われた帝国(ロスト・インペリウム)〃である。この種族は8万年ほどむかし、この島宇宙の約半分を占める強大なヒューマノイド族だったが、種族の退化が始まり、次第に力を失い滅亡してしまった。末期にこの退化をなんとかくい止めようとする帝国元老院が考案したのが、ロボット政治だった。しかし、皮肉にもかえって退化を早め、約5万年ほど前、宇宙から姿を消してしまった。主人のいなくなったロボットは、最後のプログラム「自らを増やし、版図を守れ」をいまも実行している。

作品募集

「メガ・オービス」のドラマをつくりあげるのは、あなただ!

MEGA ORBIS

「メガ・オービス」はBeepのオリジナル企画です。わたしたちは、ＳＦを背景にしたひとつの世界をつくりました。これから毎月「メガ・オービス」のページに登場するプログラムやマンガや小説は、すべてひとつの世界をもとにしてつくられます。シミュレーション、ロールプレイ、アドベンチャー、アクションとさまざまなゲームやストーリーが続々と発表される予定です。

しかし、「メガ・オービス」の世界を広げ、発展させていくのは、あなたです。「メガ・オービス」は読者の参加によってはじめて、より豊かな生き生きとした世界になることができるのです。

「メガ・オービス」に出てくるストーリーに基づくゲームプログラム、オリジナルプログラム、ＳＦストーリー、メカのイラスト、マンガ……なんでもＯＫ。

どしどし応募して、編集室を投稿作品の山で埋めてください。もちろん意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待っています。

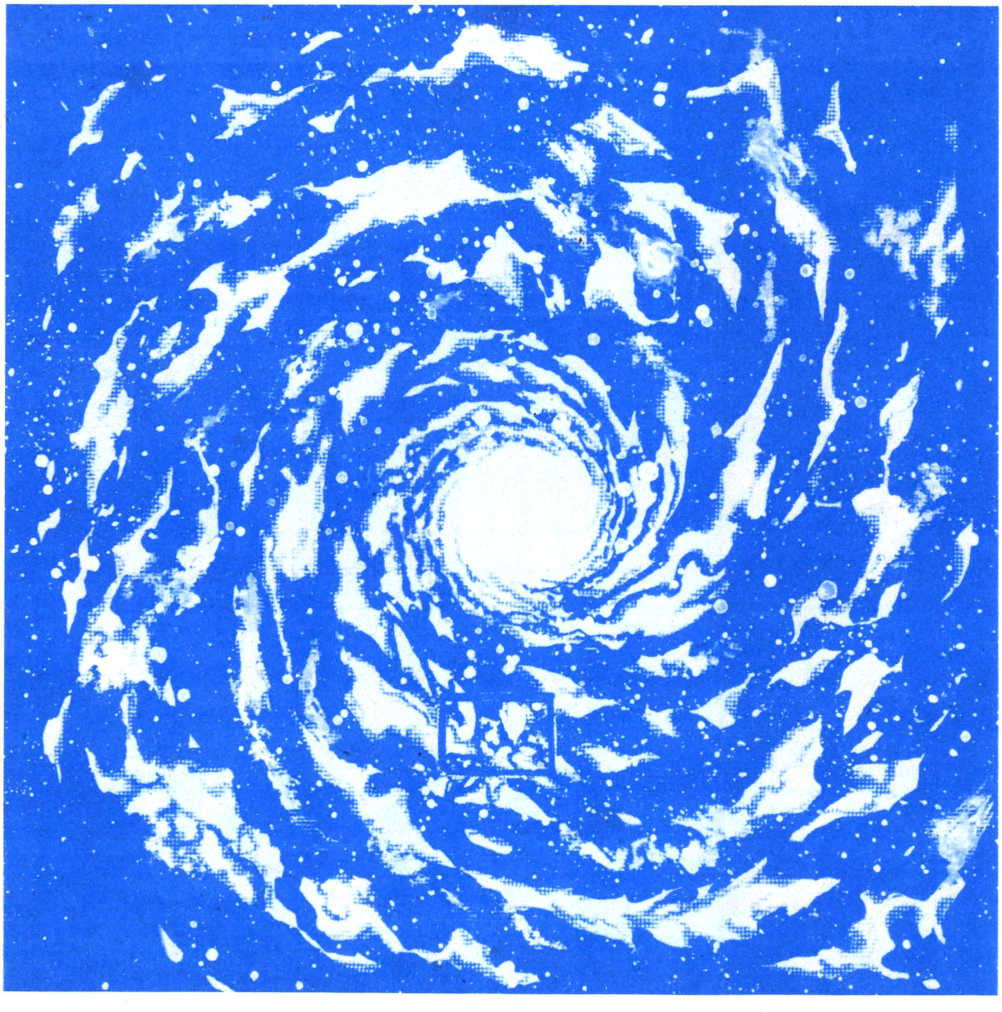
［投稿方法］

投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください。

- ●プログラムはテープに入れてください。プログラムの内容の説明、遊び方を原稿用紙３枚ぐらいにまとめてください。
- ●原稿には必ず対象機種、使用言語（以上プログラムのとき）、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。
- ●あて先

〒102 東京都千代田区四番町2－1
日本ソフトバンク出版部
Beep「メガ・オービス」係

●「メガ・オービス」の版図〈特別付録92ページ・カラーイラスト〉●



「メガ・オービス」はそれ自体ひとつの銀河系であり、いまもこの広大無限の宇宙のどこかに存在するかもしれません。直径10万光年、恒星は約2000億個、1000光年立方に平均約2000個の恒星が存在します。

これから毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載していきます。

この星図は比較的古いもので、グロリア歴8000年ごろのものと推定されています。創刊号掲載分の図は、左図の四角部分に相当し、毎号の地図をつなぎ合わせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくることでしょう。

版図は知的種族の勢力範囲を中心に描かれていますが、恒星はおもな標識星しか載っていません。名前は支配種族の発音にできるだけ忠実に表記したものです。



MEGA ORBIS

連載第1回 プリンス・コルマ探偵局

作／地縁土

プリンス・コルマは、ルベース帝国の王室宝物殿で帝国の財宝の隠し場所を示す3つの謎を発見した。コルマは、その謎を解くべくトラディオン随一の大魔導師マーリンのもとへ向かった。

迷探偵？コルマ

ルベース帝国の主星サーフェックスの首都ラディックス郊外には王室宝物殿があった。プリンス・コルマは、一クリエーター[※1]のロスター[※2]をもってしても正面突破は不可能といわれる警固のただなか、正面玄関を顔パスで通過した。数ヵ月前に伯父の帝王アロム・ドブノイ五世をいつものネタ[※3]でゆすって、宝物殿への出入り自由と無条件・無制限の持ち出し特権を認めさせていたのだ。

この巨大な建物の中には、ひとつで惑星1個分の金額に相当するほどのものが1～2万はあるだろう、と彼は予想していた。そんなものをひとつ、すでに彼は手に入れていた。

それは本物の〝本〟[※4]である。植物繊維で造られた紙に、化学薬品を塗って文字が書いてあった。帝国最大の陽電子頭脳によると、失われてしまった遺産の中の数少ない1冊ということである。発見したときには、財宝の隠し場所が記されていると思いこんで「ほうほう」と叫んでしまったほどだ。翻訳をたどると、それは『安楽椅子のマイクロフト』という未知の分野の小説で、現存しない〝探偵〟という職業を描いたものだった。推理力だけで難事件を解決してしまう主人公の恰好よさに、彼は一発でカブレてしまった。

たったいま、彼はその探偵をやってみたさに、推理する謎を求めて神秘の宝庫、つまりこの帝国宝物殿にやってきたというわけだった。

手掛り

1日中探し回ったあげく、彼は3つの謎にでくわすことができた。ロスターのアンドロイド、光り輝く金属杯、そして床に落ちていた緑色の髪の毛である。

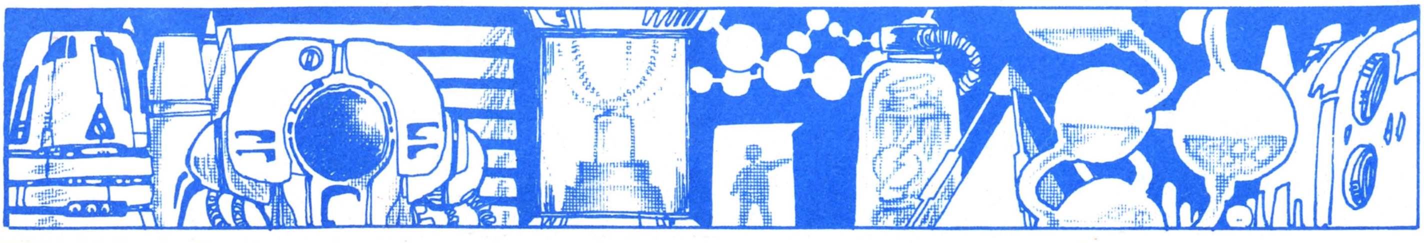
アンドロイドは、初めてロスターと遭遇した戦いで、帝国軍が敵の残骸の中から発見した唯一の生き残りである。数年をかけて修理したものの論理回路がどうやっても回復せず、気違いロボットとして動力を抜かれ放置してあった。また、金属杯は削り取ってその材質を分析できないばかりか、表面の性状さえ解析不能で、魔法か何かで表面に力場[※5]が形成されているのだろうということからか、やはり放置してあった。一方、髪は一見してエレガンス人のものとわかった。

プリンス・コルマは自分の邸宅に帰ると、さっそくこれもその日持ち帰ったばかりの木製安楽椅子に座り、夜ふけまで探偵ゴッコを楽しんでいた。真夜中、彼は3回も「ほうほう」と叫んで、満足そうに微笑を浮かべていた。

「ゼナス、パワード・スーツの整備をしておけよ」

「イエッサー」

「サーと呼ぶのはやめろと言っただろうが」



「イエス、チーフ。今度はまたどこへ出かけるのですか？」
「古物商ギルド、ベクター星系だ」
　ゼナスは有能なトゥルーパー※6であり、パイロットであり、射撃手でもあるサーペン人※7。決闘法の挑戦を拒否したがために、故国を追放され、そこをコルマに拾われて彼の従僕となっていた。今までに何度も暗殺者の手からコルマの命を守ってきたし、今朝も邸に侵入したバルネアの刺客を1匹叩き壊したばかりだった。

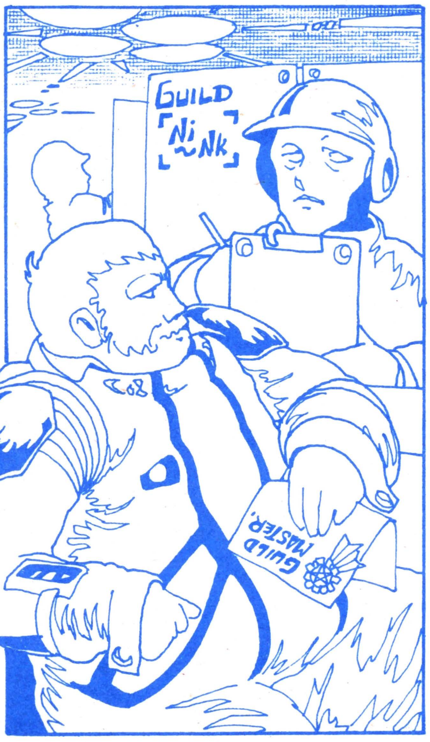
探偵ギルド設立

　古物商ギルドは、帝国に最も近いギルダー空域にあるベクターⅣ植民地を本拠地とする商用ギルダーで、彼の連絡を受けると一も二もなくギルダー空域の通行許可証を発行した。
　ベクターⅣは値打ちものを保管するためだけにある惑星で、帝国の要塞惑星にもひけをとらないくらいの"武器の塊"であり、核爆弾くらい愉快なところだった。
　彼らはコルマの"本"に、最低でも3億クラウディという値を付けたが、これを買い取る奴がいるのだろうか？　コルマは「世の中には金持ちがいるものだなぁ」とあきれてしまった。結局、4億クラウディの値が付いたが、ギルドの高官達は条件付きでも安い買いものだったとご満悦の様子である。
　コルマはさっそくそのお金（これは惑星2個分に相当する）を持ってギルド本部の派出所へ行くと、『探偵ギルド』の登録を済ませた。
「やったがね。俺は探偵ギルドの長だぜ。ほうほう！」
「チーフ、探偵ギルドって一体何ですか？」
「探偵をやるギルドさ」
「探偵をするのに、何もギルドをつくることもないでしょうに。4億クラウディってのは大金なんでしょう？」
「ふふん、考えが足りないようだから教えてやるが、まず第1に、ギルドの一員なら自由にギルダー空域を出入りできる。第2に、ギルダー空域はすべての文化の交叉するところ、つまり一番商売に向いている。第3に、俺が探偵ギルドの創立時の長になれるからさ。ほうほう！」
　わからないなりにもゼナスはその場をつくろって、舌なめずり（彼の種族の微笑にあたる）をした。

大魔導師マーリン

「おい、次はトラディオンへ向かうぞい」
　ギルダー空域を突っ切り、帝国から離れること数千光年、トラディオンの主星は森と海しかない農耕植民地もどきの惑星であった。
　もちろん彼らは※8宇宙船なんてものは使わない。ただひとつある宇宙港は、限られた友好国の大使達が使うためにある。コルマはここで着陸許可を得るために、知っている限りのおどし、おだて、すかし、ほのめかし、はては威圧まで使わされた。
　共鳴箱並みの頭しか持たない宇宙港将校に、やっとの思いで大魔導師マーリンとの謁見が目的と納得させ、トラディオンの地に降り立った。
　謁見の間は、帝国のそれよりも小さく暗く、そのうえ古ぼけていて天井のいたるところが天然のレース——くもの巣で装飾されていた。照明は数本の燃えつきることのない松明、コルマはこのコツを教わって特許を取ろうかなどと、とりとめのないことを考えながら待っていた。
　やがて登場した魔導師は、背の高い白髪の老人で、トラディオン随一の魔法使いにふさわしい物腰をそなえていた。頭からスッポリとかぶった長衣の陰の顔は、パラターボの色目と同じくらい愛想が良かった。
「我が名はマーリン。お前は何者ぞ」
「帝国にもひとり、宮廷魔術師がいてね、そいつが俺に教えてくれたことがあった。マーリン爺は本名を聞いて、そいつの心を読むってな」
「……」
　魔導師の目つきが、男のパラターボの色目くらいの愛想に変った。
「読まれるのは、ちょっとマズイんでね。ところで、俺の話が嘘かどうかくらい、何十年も生きてりゃわかるだろうが……。そこんとこで我慢しろい」
「マーリンの面前で……、無礼な奴め！」
　サーペンの色目くらいになった。
「蛇や蛙に変えるってんなら好きにやんなよ。でもよ、お前さんの欲しがってるものが手に入んなくなるぜよ」
　いきなり、エレガンスの愛想にまで回復して、微笑さえ浮かべた。
「"聖杯"がどこにあるのか知っておるのか？」
「もちろん。お前さんが数千年間捜し求めているものを、気前よく渡してやるってのよ、条件付きだがね」
「ただではない、というわけか。まんざら嘘というわけでもなさそうだな。条件とは何だ、言ってみよ」
「お前さんは、ツモールを使い魔にしていると聞く。そいつが欲しい。魔法の使えねぇ俺でも、安心してコキ使える安全装置付きの使い魔がね」
「よかろう。絶対にお前に逆らえない奴を1匹くれてやるわ」
「もう一つ、……」※9

（次号につづく）



※1　ひとつの中央頭脳に支配され、1隻の戦艦に乗り込んでいるロスターの一集団単位。
※2　失われた帝国が造り出したといわれる戦闘用ロボット集団で、いくつかの惑星が彼らの襲撃を受けて滅んだといわれている。
※3　コルマの握っている帝王の弱みとは？　ストーリー中にヒントが隠されている。（ハガキに答えを書いて送ってください。正解者にプレゼント進呈します）
※4　紙でできている本は、マストドン（象の祖先）とともに滅び去っている。
※5　表面がかすかにボーッと光っていて、魔可不思議な未知の力が働いている。
※6　パワード・スーツを着用し、惑星へ降下して攻撃する重武装歩兵のこと。
※7　サーペンでは、裁判をする代わりに決闘をし、生き残ったほうが正しいとする法律があり、決闘の挑戦を拒否すると追放される。
※8　魔法を使ってホウキで飛ぶ。ときにはドラゴンにもまたがる。
※9　コルマは、マーリンに何を聞き出そうとしたのか？　ストーリー中にヒントが隠されている。（※3に同じ）

オペレーション アルバトロス

MEGA ORBIS

PC-8801/MKⅡ(P56), FM-7(P66)　by アルフレッド

メガ・オービス第1回を飾るプログラムは，シミュレーションゲーム“オペレーション・アルバトロス”です。広大なメガ・オービスの世界には，まだまだ名前も付けられていない数多くの星があります。連邦政府に，9つの恒星系の確認を依頼されたあなたは，宇宙空間へと旅立ちます。はたしてあなたは，無事9つの星をまわり、リム=オ=ラップに帰還できるでしょうか!?

「えっ？　いつまでだって」
「30日までに……」
「来月の？」
「今月のです」
「ムチャだ……」
「ですから、ムチャを承知で依頼を」
「標準時？」
「当然です。ラップの標準時で30日までに」
「……」
「ダメなようでしたら、ほかをあたりますが」
「まあ、ちょっと待ってくれ。別にやらないとは言ってないよ。」

そう答えながらも、俺(おれ)は考えた。ケンが『教授』とふたりきりでフロイデのほうへ遊び(ふたりは研究だと言っていたが)に行っているためヒマを持て余していたところだが、金もないじ船もないし……

「もし引き受けていただけるのでしたら、条件はこのようになっています」

俺は、リム=オ=ラップの首席代行の秘書だという男の出した書類を見て驚いた。

1　船は連邦標準スカウト・クラスを貸しあたえ、リム=オ=ラップ星P4ステーション・ドックでの改造も許可する。

2　指定した9つの星系の名は自由につけてよい。

3　各星系の惑星数を正確に記録してくること。

だいたいこんなことが、お役所言葉で書いてあった。

しかし、この程度のことは、驚くにあたらない。問題は次に書いてある金額だ。

契約履行(けいやくりこう)後に支払われる金額は、このての仕事の相場より0がひとつ多かった。

「ここに書いてある金額に間違いはないのかい？」

「もちろんです。それは特急料金込みですから。どうなさいますか？」

「引き受けた」

HOW TO START

プログラムは、すべてN88―BASICで書いてあります。

打ち込みが終わったらざっと確認してください。よければRUN↵でスタートです。

短いプログラムではないので、1、2ヵ所は打ち込みミスによるERRORもあるかもしれません。

画面が乱れたり、ERRORでストップしたときは、リストにミスがないか確認してください。確認するたびに、SAVEも忘れずにしておいたほうがいいでしょう。

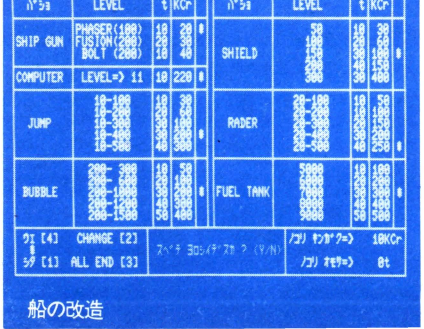
ゲームの目的

このゲームは一応シミュレーションゲームですから、目的というものがあります。それは、『600時間以内に、9つの恒星系をまわって帰ってくる』という単純なものです。つまり、『3次元=ラリー』だと思えばいいでしょう。

ただ、普通のラリーと違うのは、このゲームでは「早ければ早いほどいい」ということです。

HOW TO PLAY

写真1



船の改造

スタートすると間もなく、画面は写真1のようになります。ここで、船を改造してください。

船の改造方法

①SHIP=GUN

今回のゲームでは、まったくなんの役にも立ちません。他の物を改造した後、お金が余っていたら買ってもいいでしょう。

②COMPUTER

コンピュータのレベルは、ジャンプなどのコマンドを行なうときに、どれくらい正確に目標地点に近づくかを決定します。

MEGA ORBIS

レベルは最低で1、最高で20です。レベルが高ければ高いほど、ジャンプの誤差は小さくなります。

③JUMP

これは、ジャンプ＝エンジンで1度に移動できる距離を表しています。

④BUBBLE

これは、バブル＝エンジン（メガ＝オービスの中の、グロリア人の発明したエンジン）の能力を表しています。この数値が大きければ大きいほど性能もいいのですが、加速的に消費燃料も多くなります。

⑤SHIELD

これは、船のシールドの性能を表しています。現在、船に付いているのは通常イオン＝シールドです。(元来、連邦用スカウトですから、戦闘シールドは必要ありません)

ジャンプエンジンで移動しているときはなんでもありませんが、バブル＝エンジンで移動するときは宇宙塵や高熱ガス帯等の影響を直接に受けることになります。万が一、そのようなところに入ってしまった時には、レベルの高いシールドは船を守ってくれます。

⑥RADER

このレーダーは、連邦の特別製で目標の星しかうつりません。このレーダーのレベルが高いほど、遠くの星が確認しやすいのです。よく考えてみれば、こんなに使いにくいレーダーはない、ということがわかるはずです。

⑦FUEL TANK

燃料タンクの大きさと重さが比例していないのは、ここに書いてある大きさがすべて予備タンクだと考えればわかると思います（つまり、基本的に4000入るだけのタンクが付いているのです)。

ここで言う『燃料タンク』とは、タンクの部分だけではありません。すべての燃料タンクには、『SCOOPER』(スクーパー)と呼ばれる装置が付いているのです。これは、濃いメタン系などの水素成分を持つ惑星大気から水素成分だけを素早く精製し、液化すると同時にタンクに蓄積する装置です。この装置があるために、燃料タンク全体は非常に高価なものとなっていますが、反面、燃料はタダ同然となっています。

以上の7ヵ所が、船のおもな部分です。最初のうちは、どんな船がいいのかわかりにくいでしょうが、2～3度もするとなれるでしょう。改造は、画面の左下に出ている通りに緑色の『＊』マークを動かしてください。『＊』マークは、[4]キーを押すと上に、[1]キーを押すと下に動きます。最初のうちは、全額使いきるようにしたほうがいいでしょう。

これでいいと思ったら、[3]キーを押してください。

『スベテ　ヨロシイデスカ　?(Y/N)』

と聞いてきますから、よければ[Y]キーを、まだ変更したければ[N]キーを押してください。[Y]キーを押せば改造終了です。



画面

しばらくすると、画面は写真2のようになります。左上の円が、船のX＝Y平面から見たレーダーで、中央が現在自分のいるところで左が進行方向です。

左下の円は、船のX＝Z平面から見たときのレーダーで、同じく左が進行方向です。これらのレーダーを立体図で表すと、図1のようになります。

画面中央は、船のメイン＝スクリーンとなっていて、普段は今回の目標である9ヵ所の恒星系の座標がうつされています。

画面右は、船の状態や現在自分の船のいる座標、経過時間などが表示されています。

画面下には、いろいろな情報やコマンドなどがうつされます。

COMMAND

船のコマンドは次の通りです。

1…NAVIGATION
(ナビゲーション＝移動)
2…INFORMATION
(インフォメーション＝情報)
3…RADER

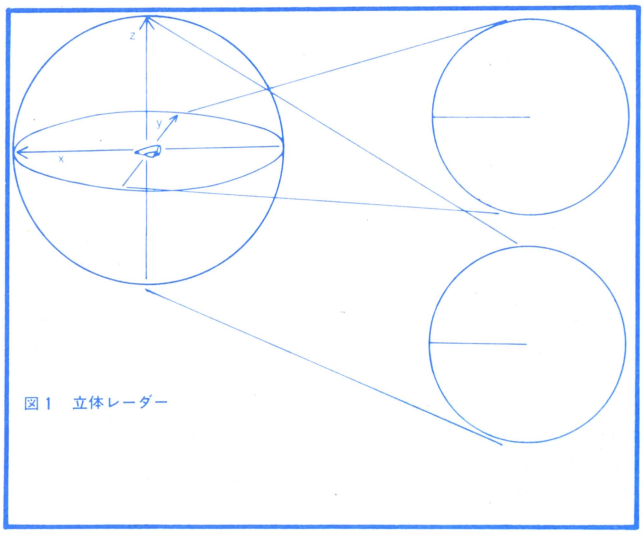
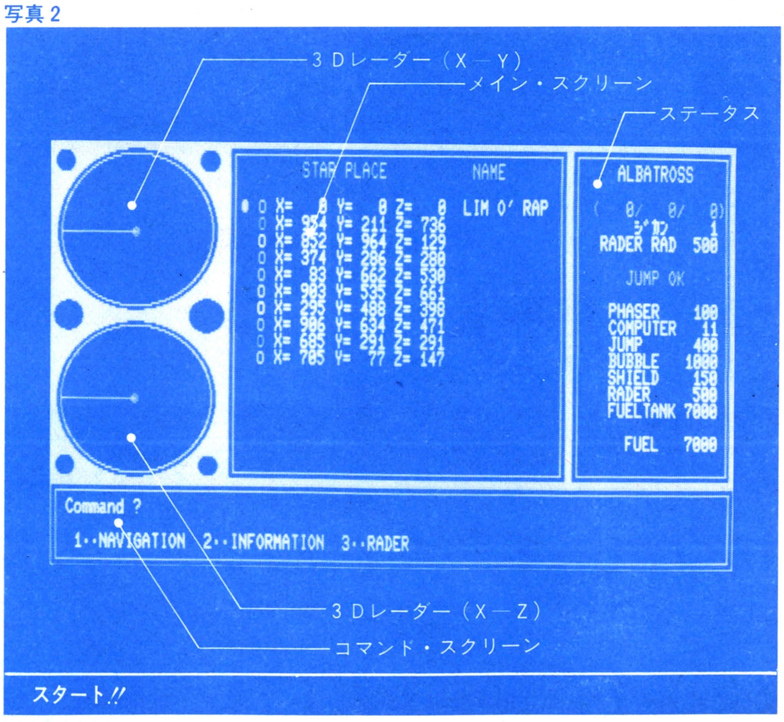


図1　立体レーダー

写真2



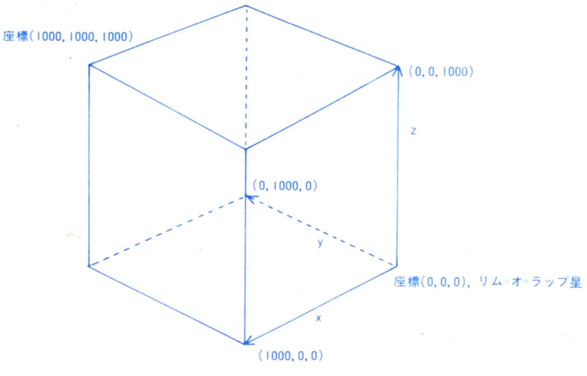


図2　9つの恒星はこの中にある

（レーダー）

それぞれの数字のキーを押すことで、それぞれの命令になります。

1 NAVIGATION

ゲームのスタート時には、船は『リム＝オ＝ラップ星』にいます。ここのX、Y、Z座標をそれぞれ0として、船はスタートします。

9つの恒星は、必ずX↓0〜1000、Y↓0〜1000、Z↓0〜1000の間にあります。ですから、1辺が1000の立方体を思い浮かべてください。そのひとつの角を座標（0、0、0）として、立体の対角線の反対側の角の座標を（1000、1000、1000）とすれば、9つの恒星はすべてこのなかに必ずあるというわけです（図2）。

このコマンドを選ぶと、

RADER ノ ハンケイ ヲ カエマスカ ？

と聞いてくるので、変えたいときは[Y]キーを、変えたくないときは[N]キーを押してください。次に、

フネ ノ ホウコウ ヲ カエマスカ ？

と聞いてくるので同じように、[Y][N]キーで答えてください。変えたときは、

HORIZONTAL CHANGE

と出ます。これは、船をX＝Y平面でまわすことで、X＝Yレーダーに黄色く出力される線が、船の新たな進行方向になります。

つづいて、

VERTICAL CHANGE

と出ます。これは、船をX＝Z平面でまわすことでレーダーに出力される黄色い線が船の新しい方向です。

方向転換のときに出力される数字は360度法です。また、同時に表示エリアの右のほうに、その方向に向いたときのX、Y、Z成分の各々の増減が表示されます。これは、移動距離の何%がそれぞれの座標で変化するかを表わしたもので、これが無ければこのゲームは、たいへん複雑なものになってしまいます（現在でもかなりヤヤコシイものになっていますが）。

気をつけなければいけないのは、Z成分が大きければ大きいほどX＝Yレーダーでは、座標がボヤケやすいということです。つまり、座標軸上で急上昇しようとするときは、X＝Yレーダーは使いものにならないということです。よくわからないと思いますが、何度かやっているうちに、理由はわかると思います。

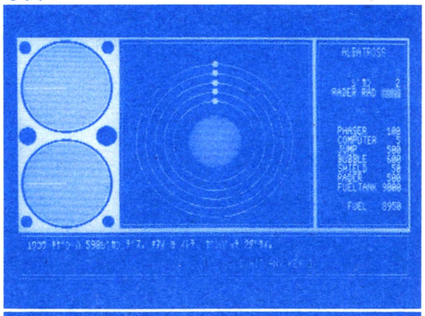


写真3　赤色巨星の惑星システム

コースのセットが終わると次に、

1…JUMP
2…BUBBLE
3…RETURN

と聞いてきます。

1のJUMPを選ぶと、ジャンプ移動です。[4]↕[6]キーで移動距離を変えると、そのつど目標座標が表示されます。消費燃料は、移動距離の4倍です。気をつけなくてはいけないのは、1度ジャンプすると20〜50時間の間はジャンプできなくなることです。この時間は、移動距離に**まったく関係なく**決まります。これは、ジャンプ回路が独自にジェネレーターを持つためにこのようなことが起こるのです。

再び、ジャンプが可能になれば画面右上に『JUMP OK』と表示されます。

2のBUBBLEを選ぶと、バブル＝ファクターを聞いてきます。この数字を100で割った数が、1時間の移動量です。

消費燃料は、速度を100で割ったあと、その数字を2分の3乗しただけの量が、毎時の消費量です。ですから、速度が速ければ速いほど消費燃料は、非常に多くなっていくわけです。

バブル＝エンジンで移動するときは、ジャンプ＝エンジンと違って空間のいろいろな障害を直接うけることがあります。バブル＝エンジンをストップさせたいときは、『スペースバー』を押してください。

3を選ぶと、コマンド＝モードにもどります。

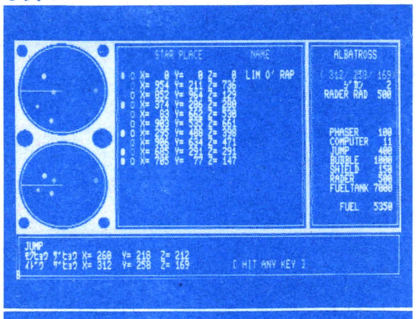


写真4　ジャンプ!!

2 INFORMATION

コマンド＝モードから2を選ぶと、このモードになります。

ここでは、

1…SHIP
2…CARGO
3…STAR MAP
4…RETURN

となります。

1のSHIPを選ぶと、船の現在の状態が表示されます。各部の最大能力と現在の能力が表示され、このふたつの数値に差があるときは、修理するかどうか聞いてきます。すべてをひとりでおこなっているので、同時に多くの個所は修理できません。ひとつひとつ修理するために、1度ダメージを受けると多大の時間を消費することもあります。

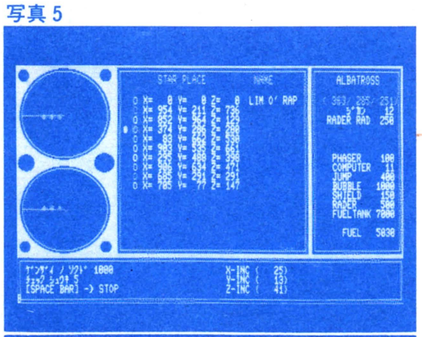


写真5　バブル＝エンジンで少しずつ近づく

2のCARGOは、今回のゲームでは使用しません。

3のSTAR MAPを選ぶと、現在の自分の位置から各恒星までの距離を知ることができます。しかし、この数値をウノミにしてはいけません。

MEGA ORBIS

多少の誤差があります。また、各恒星の特徴も知ることができます。このふたつのデータをもとにして、うまく9つの恒星をまわってください。

3 RADER

4を選ぶと、コマンド＝モードにもどります。

ナビゲーション＝モードでは説明しませんでしたが、これはナビゲーション＝モードのときと同じく、レーダーの半径を変えるコマンドです。ここの数値が、画面左側の3D＝レーダーの半径となります。つまり、自分のいる座標を中心に、この数値を半径とした球体を考えてください。その内部に存在する星が、このレーダーに映し出されるのです。

恒星系

恒星に距離が6以内にまで近づくと、恒星系に入ることができます。

画面中央には、この恒星系の太陽と、人の住める可能性のある惑星が映し出されます。ここには、人の住める可能性のない惑星は表示されません（非常に太陽に近い、または遠い惑星や、非常に小さい惑星や大きい惑星、ガス巨星や大気の濃すぎる惑星などは表示されません）。

この恒星系が、初めて入る恒星系なら名前をつけてください。名前は、10文字以内にしてください。

名前をつけ終わるか、2度目以降の場合は、ここで恒星系の各データが表示されます。今回のゲームで重要なデータは、ガス＝ジャイアントの有無だけです。

次に恒星系コマンド＝モードになると、

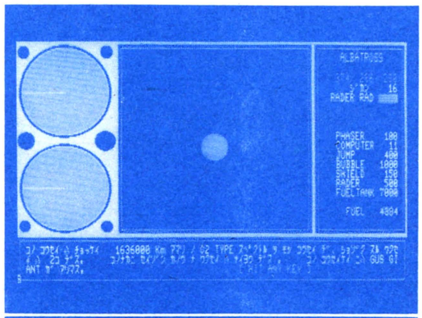
1…GUS＝SCOOP
2…IN SYSTEM
3…OUT SYSTEM

と表示されます。

1のガス＝スクープを選ぶと燃料補給となります。これは、恒星系にガス＝ジャイアントがないと太陽で行うことになります。ただし、太陽でガス＝スクープを行ったときは、99・99%の確率で失敗します。ガス＝ジャイアントがあるときは、燃料補給はまず成功します（多少時間がかかりますが）。

2のイン＝システムは、今回のゲームでは使用しません。

写真6



この恒星には、居住可能惑星はないようだ

3のアウト＝システムは、恒星系からの離脱です。通常のコマンド＝モードにもどります。

以上でだいたいのゲームのやり方は、わかっていただけたと思います。

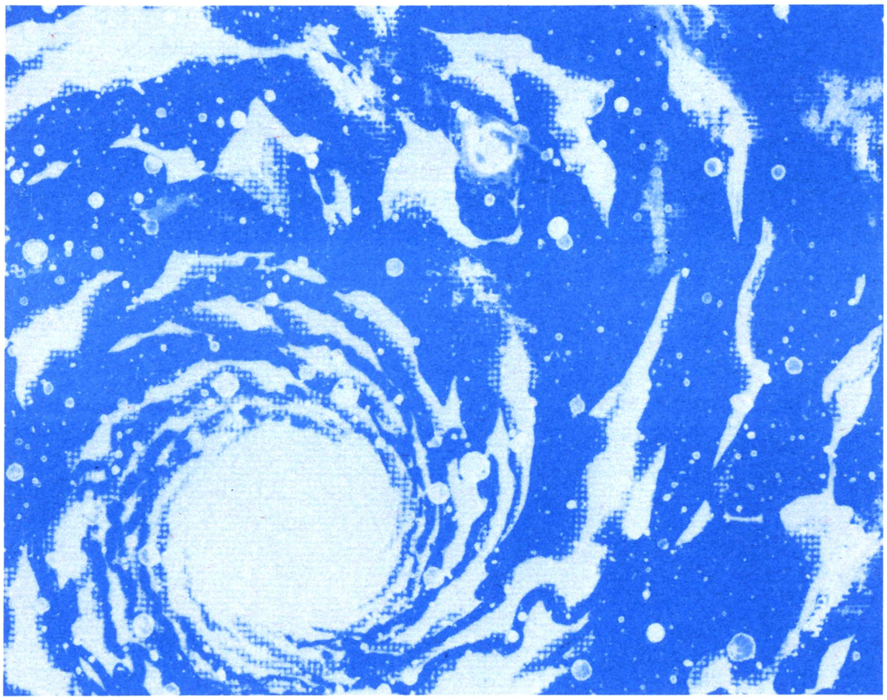
ゲームのコツ

ゲームのコツとしては、まずスタート時にバブル型の船をつくるかジャンプ型の船をつくるかです。へたにバランスのとれた船をつくると結局は早く帰ってこれないようです。また、ジャンプ型の船をつくった場合は、コンピュータのレベルを上げておくことをお忘れなく（ジャンプする距離が大きければ大きいほど、誤差が大きくなるからです）。

レーダーの中に目標の星がうつっていない場合は、ナビゲーションの方向転換のときにX、Y、Z成分の数値をだいたいの目やすにして方向を決めてください。

また、船がダメージを受けた場合はコマンド＝モードにもどりますから、必ずインフォメーションで船の状態を調べてください。修理に異常に時間がかかるために、なおしているヒマがないとき以外はできるだけ修理するようにしてください。

移動の順番はいろいろな方法が考えられますが、やはり現在地点からいちばん近い恒星から順番にまわるのが早いようです（どの恒星がいちばん近いかは、インフォメーションのスターマップでわかります）。



あとがき

このシミュレーションゲームは、3Dの移動の練習用だと思ってください。とにかく、宇宙空間を計器飛行するむずかしさは、表現できたと思います。しかし、そのために、むずかしさや、めんどうくささが先に立ってしまって、インパクトが非常に弱いものになってしまったと反省しています。

なんとなくわかったかもしれませんが、このシミュレーションゲームはシリーズものとしてやっていくつもりです。これは、その第1弾『移動編』です。少しずつ内容の濃いものとしていくつもりですが（予定としては『戦闘編』『惑星上陸編』『生物探査編』そして『外交編』などを考えています）、次回作は、『生物探査編』を作る予定です。これは、惑星に上陸していろいろな生物を捕まえる、『SF・ハンティングシミュレーション』となる予定です。

MEGA ORBIS


```
10 'GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
20 'G                                    G
30 'G   OPERATION ALBATROSS  Ver 1.0     G
40 'G                                    G
50 'G    1984/09/10 -> 1984/10/31        G
60 'G                                    G
70 'G       Created By ALFRED            G
80 'G                                    G
90 'GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
100 '
110 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
120 SCREEN 0,3:COLOR 7,0,,5
130 CLS 3
140 LOCATE 10,5:PRINT"OPERATION ALBATROSS":LOCATE 17,7:PRINT"Ver 1.0"
150 LOCATE 12,10:PRINT"Created By ALFRED":LOCATE 15,12:PRINT"Scenario I"
160 DEFINT A-Z:DEFSNG D,E,F,S,X,Y,Z
170 DIM K(9,10),K$(9,1),FK(10),H(4,7),C$(15),C(3),M$(9),AL(3,9),Z(2,2),B(5),AL$(
9)
180 RANDOMIZE VAL(LEFT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
190 DEF FNR(X)=RND(1)*X
200 DI=3.14159265#/180
210 CX=80:CY1=40:CY2=120:CC=35
220 SP$=" TYPE ｽﾍﾟｸﾄﾙ ｦ ﾓﾂ ｺｳｾｲ "
230 DATA NAVIGATION,INFORMATION,RADER,JUMP,BUBBLE,SHIP,CARGO,STAR MAP,GUS SCOOP,
IN SYSTEM,OUT SYSTEM,RETURN
240 RESTORE 230:FOR I=0 TO 11:READ C$(I):NEXT
250 DATA "Command ? ","Which ? ","What ? "
260 RESTORE 250:FOR I=0 TO 2:READ M$(I):NEXT
270 KN=0:K(KN,3)=10:GOSUB 4110
280 FOR I1=1 TO 9
290 FOR J=0 TO 2
300 K(I1,J)=FNR(1000)
310 NEXT:K(I1,3)=FNR(9)+1:KN=I1:GOSUB 4110
320 NEXT:K$(0,0)="LIM O' RAP"
330 FOR I1=0 TO 2:B(I1)=FNR(800)+100:NEXT
340 FOR I=0 TO 9:IF SQR((K(I,0)-B(0))^2+(K(I,1)-B(1))^2+(K(I,2)-B(2))^2)<50 THEN
 330
350 NEXT
360 DATA COMPUTER,JUMP,BUBBLE,SHIELD,RADER,FUELTANK
370 RESTORE 360:FOR I=1 TO 6:READ AL$(I):NEXT
380 ' MAKE SHIP
390 GOSUB 4980:RA=AL(0,5)
400 '
410 ' MAIN
420 '
430 CIRCLE (CX,CY1),2*CC,5:CIRCLE (CX,CY2),2*CC,5
440 CIRCLE (CX,CY1),2*CC+5,5:CIRCLE (CX,CY2),2*CC+5,5
450 LINE (170,5)-(475,155),5,B
460 LINE (165,2)-(480,158),5,B
470 LINE (490,5)-(631,155),5,B
480 LINE (485,2)-(635,158),5,B
490 LINE (0,161)-(639,199),5,B
500 LINE (5,164)-(634,196),5,B
510 CIRCLE (14,8),10,5:CIRCLE (147,8),10,5
520 CIRCLE (17,80),15,5:CIRCLE (145,80),17,5
530 CIRCLE (14,152),10,5:CIRCLE (147,152),10,5
540 LINE (CX,CY1)-(CX-CC*2,CY1),5
550 LINE (CX,CY2)-(CX-CC*2,CY2),5
560 PAINT(0,100),7,5
570 CLS:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0:DAY=1
580 '
590 ' COMMAND
600 '
610 GOSUB 840:GOSUB 740:GOSUB 3150
620 GOSUB 840:GOSUB 970:I$=M$(0):GOSUB 3630:C(0)=0:C(1)=1:C(2)=2:C1=3
630 GOSUB 680
640 KK=K:ON K GOSUB 1060,2640,1300
650 IF KK=2 THEN 620
660 GOTO 590
670 ' -
```

●わーい！ぼくたちがまちにまった「BEEP」の創刊だ。そしてぼくは「はみだしBEEP」にさいしょにのったぞー。どうだえらいだろー。（伊勢崎市美茂呂町・ウイングマン・14歳）

MEGA ORBIS


```
680 ' COMMAND WRITE
690 '
700 LOCATE 1,23:FOR C=0 TO C1-1:PRINT USING"  #··";C+1;:PRINT C$(C(C));:NEXT
710 GOSUB 3560:IF J<1 OR J>C1 THEN 710
720 I$=C$(C(J-1)):K=J:GOSUB 3630:RETURN
730 '
740 'STAR ZAHYO
750 '
760 GOSUB 1010:LOCATE 29,1:COLOR 4:PRINT"STAR PLACE          NAME"
770 FOR I=0 TO 9:U=I+1:U=U+(U=5)*4+(U>7)*7
780 LOCATE 24,3+I:COLOR U:PRINT"○";:COLOR 7:GOSUB 790:NEXT:GOTO 810
790 PRINT USING" X=#### Y=#### Z=####  ";K(I,0);K(I,1);K(I,2);:PRINT K$(I,0)
800 RETURN
810 '  LOCATE 25,15:PRINT USING" X=#### Y=#### Z=####  ";B(0);B(1);B(2);
820 RETURN
830 '
840 ' MAIN STATUS
850 '
860 LOCATE 66,1:COLOR 6:PRINT"ALBATROSS"
870 COLOR 7:FOR I=0 TO 6:GOSUB 880:NEXT:GOTO 910
880 LOCATE 65,9+I:PRINT AL$(I);
890 LOCATE 73,9+I:PRINT USING"#####";AL(2,I)
900 RETURN
910 LOCATE 63,3:COLOR 4:PRINT USING "(####/####/####)";Z(1,0);Z(1,1);Z(1,2)
920 LOCATE 68,4:COLOR 7:PRINT"ｼﾞｶﾝ ";USING"#####";DAY
930 LOCATE 64,5:PRINT"RADER RAD ";:IF RA=2 THEN COLOR 2:PRINT"█████";:COLOR 7 ELS
E PRINT USING"####";RA
940 LOCATE 67,17:COLOR 7:PRINT"FUEL  ";USING"#####";AL(3,6)
950 LOCATE 67,7:IF JP<DAY THEN COLOR 4:PRINT"JUMP OK":COLOR 7:ELSE PRINT"
"
960 RETURN
970 'LO CLEAR
980 CONSOLE 21,3
990 WX=2:WY=21:B1=1:XMAX=77:WX0=2
1000 CLS:CONSOLE 0,25:RETURN
1010 'MAIN CLEAR
1020 COLOR@(22,1)-(58,18),0:RETURN
1030 'MAIN GRAPH CLEAR
1040 LINE (171,6)-(474,154),0,BF:RETURN
1050 '
1060 ' NAVIGATION
1070 '
1080 GOSUB 970:I$="RADER ﾊﾝｹｲ ｦ ｶｴﾏｽｶ ? ":GOSUB 3630:GOSUB 3730:IF I THEN GOSUB
1300:GOSUB 3150:GOTO 1080
1090 GOSUB 970:I$="ﾌﾈ ﾉ ﾎｳｺｳ ｦ ｶｴﾏｽｶ ? ":GOSUB 3630
1100 GOSUB 3730:IF I THEN H1=0:GOSUB 1120:GOTO 1090
1110 GOSUB 1400:RETURN
1120 GOSUB 970:I$="HORIZONTAL CHANGE =>":GOSUB 3630:CY=CY1:C1=CC-3:GOSUB 1200
1130 H=H1+HHEAD:H=H+(H>180)*360-(H<-180)*360:HHEAD=H
1140 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H2-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H2-90)*DI)*C1),0:LINE(CX,CY)-(
CX-CC*2,CY),5:GOSUB 970:IF H1<>0 THEN GOSUB 3150:H1=0 ELSE H1=0
1150 GOSUB 970:I$="VERTICAL   CHANGE =>":GOSUB 3630:CY=CY2:GOSUB 1200
1160 H=H1+VHEAD:H=H+(H>180)*360-(H<-180)*360:VHEAD=H
1170 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H2-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H2-90)*DI)*C1),0
1180 LINE(CX,CY)-(CX-CC*2,CY),5:GOSUB 970:IF H1<>0 THEN GOSUB 3150
1190 RETURN
1200 LOCATE 2,22:PRINT"[4](-1 ) <-●-> (+1 )[6]"
1210 LOCATE 2,23:PRINT"[1](-10) <-●-> (+10)[3]  or [RET](END)":GOTO 1240
1220 GOSUB 3560:IF J>6 THEN 1220
1230 H1=H1-(J=6)+(J=4)+(J=1)*10-(J=3)*10:H1=H1-(H1<-180)*360+(H1>180)*360:IF J=0
 THEN RETURN
1240 LOCATE 22,21:PRINT USING"####";H1:H3=HHEAD:HHEAD=HHEAD-H1*(CY=CY1):H4=VHEAD
:VHEAD=VHEAD-H1*(CY=CY2):SPEED=100:WX=50:GOSUB 2170:GOSUB 1910:FOR H5=21 TO 23:L
OCATE WX+14,H5:PRINT"%";:NEXT:HHEAD=H3:VHEAD=H4
1250 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H2-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H2-90)*DI)*C1),0
1260 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H1-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H1-90)*DI)*C1),6
1270 LINE (CX,CY)-(CX-CC*2,CY),5
1280 H2=H1:GOTO 1220
1290 '
1300 '  CHANGE RADER RADIUS
1310 '
```

◑「BEEP」の創刊おめでとうございます。とは言ったものの、これでOhシリーズからGAMEという文字が消えていきそうなのでうれしいような、悲しいような気分です。が、たのしいGAMEを期待してます。(大阪府枚方市・森川誠・14歳)

```
1320 GOSUB 970:LOCATE 2,21:PRINT"ﾚｰﾀﾞｰ ﾉ ﾊﾝｹｲ  (20-";USING"####)";AL(2,5)
1330 K=RA:K1=20:K9=AL(2,5):K5=10:U=6
1340 GOSUB 1670:IF J<>0 THEN 1340
1350 RA=K:GOSUB 970:GOSUB 910:RETURN
1360 RETURN
1370 '
1380 'NAV SELECT
1390 '
1400 GOSUB 970:I$=M$(2):GOSUB 3630:C(0)=3:C(1)=4:C(2)=11:C1=3
1410 GOSUB 680
1420 KK=K:ON K GOSUB 1470,1770,1450
1430 GOSUB 2250
1440 IF KK<>2 THEN KK=2 ELSE KK=1
1450 RETURN
1460 '
1470 ' JUMP
1480 '
1490 IF DAY<JP THEN GOSUB 970:I$=" JUMP NAVIGATION CIRCUIT ﾊ ﾍｲｻﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡
":GOSUB 3630:RETURN
1500 GOSUB 970:I$=" JUMP NAVIGATION CIRCUIT OPEN            ":GOSUB 3630
1510 GOSUB 970:LOCATE 3,21:PRINT"HOW MANY ?  (10-";USING"####) ";AL(2,2);
1520 K=AL(2,2):K1=10:K9=AL(2,2):K5=10:U=2:J=1:GOTO 1540
1530 GOSUB 1670
1540 IF J<>0 THEN WX=26:WY=21:GOSUB 1560:GOTO 1530
1550 GOSUB 970:I$=" JUMP ｼﾞｭﾝﾋﾞ ｽﾍﾞﾃ ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ ? ":GOSUB 3630:WX=2:WY=22:GOSUB 1
560 :GOTO 1580
1560 SPEED=K:GOSUB 2170:Z(0,0)=Z(1,0)+X:Z(0,1)=Z(1,1)+Y:Z(0,2)=Z(1,2)+Z
1570 LOCATE WX,WY:PRINT USING"ﾓｸﾋｮｳ ｻﾞﾋｮｳ X=####  Y=####  Z=####  ﾋﾂﾖｳ ﾈﾝﾘｮｳ=###
##";Z(0,0);Z(0,1);Z(0,2);K*4:RETURN
1580 GOSUB 3730:IF I=0 THEN GOSUB 970:RETURN
1590 J1=0:FOR J=0 TO 2:IF Z(0,J)<-350 OR Z(0,J)>1350 THEN GOSUB 970:I$="ｿﾉ ﾎｳｺｳﾆ
 JUMP ｼﾃﾙﾖｳﾅ ﾋﾏ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ   ":GOSUB 3630:GOSUB 3120:RETURN
1600 NEXT:IF AL(3,6)-K*4<0 THEN GOSUB 970:I$="ﾈﾝﾘｮｳ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ｡ ":GOSUB 3630:GOSUB
 3120:RETURN
1610 J=(20-AL(3,1))*2*K/100:Z(1,0)=Z(0,0)+FNR(J*2)-J:Z(1,1)=Z(0,1)+FNR(J*2)-J:Z(
1,2)=Z(0,2)+FNR(J*2)-J
1620 GOSUB 970:I$="JUMP":AL(3,6)=AL(3,6)-K*4:JP=DAY+FNR(30)+20:GOSUB 3630:GOSUB
840:GOSUB 3150
1630 LOCATE 2,22:PRINT USING"ﾓｸﾋｮｳ ｻﾞﾋｮｳ X=####  Y=####  Z=####";Z(0,0);Z(0,1);Z
(0,2)
1640 LOCATE 2,23:PRINT USING"ｲﾄﾞｳ  ｻﾞﾋｮｳ X=####  Y=####  Z=####";Z(1,0);Z(1,1);Z
(1,2)
1650 GOSUB 3120:RETURN
1660 '
1670 ' BER <-> J
1680 '
1690 LOCATE 2,23:PRINT"[4](-";K5;") <-●-> (+";K5;")[6] ";:IF K8<>1 THEN PRINT"
or [RET](END)"
1700 LOCATE 2,22:PRINT USING "####";K
1710 LOCATE 8,22:COLOR U:PRINT STRING$(K/K5,"■");"  ";:COLOR 7
1720 GOSUB 3560:IF J>6 THEN 1720
1730 K=K+(J=4)*K5-(J=6)*K5:IF J=0 THEN RETURN
1740 IF K<K1 THEN K=K1 ELSE IF K>K9 THEN K=K9
1750 RETURN
1760 '
1770 ' BUBBLE
1780 '
1790 GOSUB 970:I$=" BUBBLE THRUSTER CIRCUIT OPEN            ":GOSUB 3630
1800 GOSUB 970:LOCATE 3,21:PRINT"BUBBLE FACTOR ｦ ｲｸﾂ ﾆ ｼﾏｽｶ ?  (200-";USING"####
)";AL(2,3)
1810 K=AL(2,3):K1=200:K9=AL(2,3):K5=25:U=7:J=1:GOTO 1830
1820 GOSUB 1670
1830 AL(3,3)=K:LOCATE 45,21:PRINT USING"1 ｼﾞｶﾝ ｱﾀﾘ ﾉ ｼｮｳﾋ ﾈﾝﾘｮｳ=>###";(K/100)^1.
5:IF J<>0 THEN 1820
1840 GOSUB 970:LOCATE 3,21:PRINT"ﾅﾝ ｼﾞｶﾝ ｺﾞﾄﾆ ﾁｪｯｸ ｼﾏｽｶ ? (1-40)";
1850 K=5:K1=1:K9=40:K5=1:U=4:J=1:GOTO 1870
1860 GOSUB 1670
1870 SPEED=K*(AL(3,3)/100)
1880 LOCATE 35,21:PRINT USING"##ｼﾞｶﾝ ｺﾞﾄ ﾉ ｲﾄﾞｳ ﾘｮｳ=####";K;SPEED;:GOSUB 2170:WX
=63:GOSUB 1910:IF J<>0 THEN 1860
```

◑祝・創刊!! やっぱりゲームはアドベンチャーがサイコーですね。どういう本になるか楽しみです。がんばってください!(福岡県大牟田市・相沢ひろ)

MEGA ORBIS

◑最近やたらと長いリストのプログラムが発表されてますが、プログラムが短くて、おもしろいのを望みます。(大阪府藤井寺市・ペンネームMr・F2・19歳)

```
1890 GOSUB 2170:GOSUB 970:LOCATE 2,21:PRINT"ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｿｸﾄﾞ";AL(3,3)
1900 LOCATE 2,22:PRINT"ﾁｪｯｸ ｼｭｳｷ";K:LOCATE 2,23:PRINT"[SPACE BAR] -> STOP";:WX=4
3:GOSUB 1910:GOSUB 3810:GOTO 1940
1910 LOCATE WX,21:PRINT"X-INC ";USING"(#####)";X
1920 LOCATE WX,22:PRINT"Y-INC ";USING"(#####)";Y
1930 LOCATE WX,23:PRINT"Z-INC ";USING"(#####)";Z:RETURN
1940 FOR II=1 TO K:DAY=DAY+1:AL(3,6)=AL(3,6)-(AL(3,3)/100)^1.5:IF AL(3,6)<=0 THE
N GOTO 3960 ELSE GOSUB 870
1950 IF FNR(150)=0 THEN 2350
1960 Z(1,0)=Z(1,0)+X/K
1970 Z(1,1)=Z(1,1)+Y/K
1980 Z(1,2)=Z(1,2)+Z/K
1990 BL=SQR((Z(1,0)-B(0))^2+(Z(1,1)-B(1))^2+(Z(1,2)-B(2))^2)
2000 IF BL>100 THEN 2040 ELSE IF BL=0 THEN BL=1
2010 B=(100-BL)^(8/9)
2020 BI=(ABS(Z(1,0)-B(0))+ABS(Z(1,1)-B(1))+ABS(Z(1,2)-B(2))):B(3)=(B(0)-Z(1,0))/
BI*B:B(4)=(B(1)-Z(1,1))/BI*B:B(5)=(B(2)-Z(1,2))/BI*B
2030 Z(1,0)=Z(1,0)+B(3)/6:Z(1,1)=Z(1,1)+B(4)/6:Z(1,2)=Z(1,2)+B(5)/6
2040 J1=0:FOR J=0 TO 2:IF Z(1,J)<-500 THEN Z(1,J)=-500:J1=1
2050 NEXT
2060 FOR J=0 TO 2:IF Z(1,J)>1500 THEN Z(1,J)=1500:J1=1
2070 NEXT
2080 IF J1=1 THEN GOSUB 3830:GOSUB 970:I$=" ｻﾞﾋｮｳ ｶﾞ ｽﾞﾚﾃｲﾏｽ｡   ":GOSUB 3630:GOS
UB 3120:RETURN
2090 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 970:GOSUB 840:RETURN
2100 GOSUB 910:NEXT
2110 GOSUB 3200
2120 FOR I=0 TO 29
2130 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 970:RETURN
2140 NEXT
2150 GOTO 1940
2160 '
2170 ' VECTOR
2180 '
2190 Z=-SIN(-VHEAD*DI)*SPEED
2200 X=COS(-VHEAD*DI)*SPEED
2210 Y=-SIN(-HHEAD*DI)*X
2220 X=COS(-HHEAD*DI)*X
2230 RETURN
2240 '
2250 ' MOVE CHECK
2260 '
2270 FOR Q=0 TO 9
2280 J=SQR((K(Q,0)-Z(1,0))^2+(K(Q,1)-Z(1,1))^2+(K(Q,2)-Z(1,2))^2)
2290 IF J<7 THEN GOSUB 2310
2300 NEXT:RETURN
2310 GOSUB 3850:GOSUB 970:PRINT USING"  ｻﾞﾋｮｳ  X=####  Y=####  Z=####";K(Q,0);K(
Q,1);K(Q,2);:KN=Q
2320 PRINT"  ﾉ ｺｳｾｲｹｲ ﾆ ﾁｶｽﾞｷﾏｼﾀ｡ ﾊｲﾘﾏｽｶ ? ":GOSUB 3730:IF I THEN KK=1:GOSUB 402
0
2330 RETURN
2340 '
2350 ' DAMAGE
2360 '
2370 LOCATE 62,23:COLOR 2:PRINT"SHIP DAMAGE":COLOR 7:GOSUB 3830
2380 PA=FNR(50)
2390 IF PA<30 THEN I$="ｺｲ ｳﾁｭｳｼﾞﾝ ﾉ ﾅｶ ｦ ﾂｳｶ ｼﾃ ｼﾏｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PA=3:GOTO 2440
2400 IF PA<40 THEN I$="ｺｳﾈﾂﾀｲ ﾉ ﾅｶｦ ﾂｳｶ ｼﾃ ｼﾏｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PA=5:GOTO 2440
2410 IF PA<46 THEN I$="ﾓﾉｽｺﾞｲ ｼﾞﾊﾞ ﾉ ﾐﾀﾞﾚ ﾃﾞｼﾀ｡":PA=8:GOTO 2440
2420 IF PA<49 THEN I$="ｼﾞｹﾞﾝ ﾀﾞﾝｿｳ ﾉ ﾅｶﾆ ﾊｲﾘｿｳﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ｡":PA=15:GOTO 2440
2430 I$="ﾁｮｳｺｳｿｸ ﾉ ﾏﾏ ｺｳｾｲ ﾉ ﾅｶｦ ﾂｳｶｼﾃ ｼﾏｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PA=30
2440 GOSUB 970:GOSUB 3630
2450 PA=PA-(AL(3,4)/50)+(AL(3,4)=300)*50:IF PA<=0 THEN I$="  ｼｶｼ ｼｰﾙﾄﾞ ﾃﾞ ﾓﾁｺﾀｴ
ﾏｼﾀ":GOSUB 3630 :RETURN
2460 FOR I=1 TO PA
2470 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,2)=AL(2,2)-10
2480 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,3)=AL(2,3)-25
2490 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,4)=AL(2,4)-25
2500 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,5)=AL(2,5)-20:RA=RA-20
2510 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,6)=AL(2,6)-50
```

```
2520 NEXT
2530 '
2540 IF AL(2,2)<10 THEN AL(2,2)=10
2550 IF AL(2,3)<200 THEN AL(2,3)=200
2560 IF AL(2,4)<0 THEN AL(2,4)=0
2570 IF AL(2,5)<20 THEN AL(2,5)=20:RA=20
2580 IF AL(2,6)<0 THEN AL(2,6)=0:GOTO 3960
2590 FOR I=2 TO 6
2600 IF AL(2,I)<AL(3,I) THEN AL(3,I)=AL(2,I)
2610 NEXT
2620 RETURN
2630 '
2640 ' INFORMATION
2650 '
2660 GOSUB 970:I$=M$(2):GOSUB 3630:C(0)=5:C(1)=6:C(2)=7:C(3)=11:C1=4
2670 GOSUB 680
2680 ON K GOSUB 2710,2900,2940,2690
2690 RETURN
2700 '
2710 ' SHIP
2720 '
2730 COLOR 4:I=0:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="SHIP's GUN･･･":GOSUB 3630:PRINT
:PRINT"  ｼｭﾙｲ=> ";AL$(0);"       ｻｲﾀﾞｲ POWER=>";USING"####     ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ POWER=>###
#";AL(2,0);AL(3,0):GOSUB 3120:GOSUB 880
2740 COLOR 4:I=1:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="SHIP's COMPUTER･･･":GOSUB 3630:
PRINT:PRINT USING"  PROGRAM LEVEL=> ###";AL(3,1):GOSUB 3120:GOSUB 880
2750 COLOR 4:I=2:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="JUMP ENGINE･･･":GOSUB 3630:PRIN
T:PRINT"  ｻｲﾀﾞｲ JUMP POWER=>";USING"####     ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ JUMP POWER=>####";AL(1,2);A
L(2,2):GOSUB 3120
2760 IF AL(1,2)>AL(2,2) THEN RI=10:GOSUB 2860
2770 I=2:GOSUB 880:COLOR 4:I=3:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="BUBBLE ENGINE･･･"
:GOSUB 3630:PRINT:PRINT"  ｻｲﾀﾞｲ BUBBLE FACTOR=>";USING"####     ﾂｶｴﾙ BUBBLE FACTO
R=>####";AL(1,3);AL(2,3);:GOSUB 3120
2780 IF AL(1,3)>AL(2,3) THEN RI=25:GOSUB 2860
2790 I=3:GOSUB 880:COLOR 4:I=4:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="SHIP's SHIELD･･･"
:GOSUB 3630:PRINT:PRINT"  ｻｲﾀﾞｲ POWER=>";USING"####     ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ POWER=>####";AL(
1,4);AL(2,4):GOSUB 3120
2800 IF AL(1,4)>AL(2,4) THEN RI=25:GOSUB 2860
2810 I=4:GOSUB 880:COLOR 4:I=5:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="SHIP's RADER･･･":
GOSUB 3630:PRINT:PRINT"  ｻｲﾀﾞｲ ﾊﾝｹｲ=>";USING"####   ﾂｶｴﾙ ｻｲﾀﾞｲ ﾊﾝｹｲ=>####    ｹﾞﾝｻ
ﾞｲ ﾉ ﾊﾝｹｲ=>####";AL(1,5);AL(2,5);AL(3,5):GOSUB 3120
2820 IF AL(1,5)>AL(2,5) THEN RI=20:GOSUB 2860
2830 I=5:GOSUB 880:COLOR 4:I=6:GOSUB 880:COLOR 7:GOSUB 970:I$="FUEL TANK･･･":GOS
UB 3630:PRINT:PRINT"  ｻｲﾀﾞｲ ﾘｮｳ=>";USING"####     ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｻｲﾀﾞｲ ﾘｮｳ=>####    ﾉｺﾘ
FUEL=>####";AL(1,6);AL(2,6);AL(3,6):GOSUB 3120
2840 IF AL(1,6)>AL(2,6) THEN RI=50:GOSUB 2860
2850 I=6:GOSUB 880:RETURN
2860 GOSUB 970:I$="ｼｭｳﾘ ﾆﾊ ":GOSUB 3630:RP=(AL(1,I)-AL(2,I))/RI*2:PRINT USING"##
#";RP;:WX=WX+3:I$=" ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘ ﾏｽ 。 ｼｭｳﾘ ｼﾏｽｶ ?":GOSUB 3630:IW=I:GOSUB 3730
2870 IF I=1 THEN DAY=DAY+RP:AL(2,IW)=AL(1,IW):GOSUB 840
2880 RETURN
2890 '
2900 ' CARGO
2910 '
2920 GOSUB 970:I$="ﾄｸﾍﾞﾂ ｼﾖｳ ﾉ ﾀﾒ CARGO ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ。":GOSUB 3630:GOSUB 3120:RETURN
2930 '
2940 ' STAR MAP
2950 '
2960 I=0
2970 GOSUB 970:PRINT"  ｲﾏﾏﾃﾞ ﾆ ﾄｳﾀﾂｼﾀ ｺｳｾｲ ﾊ ";USING"##";RALLY;:WX=WX+2:PRINT"ｺ
ﾃﾞｽ":PRINT"  ｳｴ [4]"
2980 PRINT"  ｼﾀ [1]  OR  ﾁｪｯｸ [3]  OR  RETURN [RETURN] ";
2990 LOCATE 25,3+I:COLOR 4:GOSUB 790:COLOR 7
3000 GOSUB 3560:IF J>4 THEN 3000 ELSE IF J=3 THEN GOSUB 3020:GOTO 2970 ELSE LOCA
TE 25,3+I:COLOR 7:GOSUB 790:IF J=0 THEN RETURN
3010 I=I-(J=1)+(J=4):I=I-(I<0)*10+(I>9)*10:GOTO 2990
3020 GOSUB 970:I$="ｺﾉ ｺｳｾｲ ﾊ ":IF K(I,3)=1 THEN I$=I$+K$(I,1)+" ﾉ ﾖｳﾃﾞｽ。":GOTO 3
080
3030 IF FK(I)<400000! THEN I$=I$+"ﾁｲｻﾒ ﾉ ":GOTO 3070
3040 IF FK(I)<2E+06 THEN I$=I$+"ﾌﾂｳ ﾉ ":GOTO 3070
```

◑初めてオーエフエムという文字を見て、エフエムラジオの雑誌と間違えたのは、私だけだったのでしょうか？（東京都小平市・清水早苗）

MEGA ORBIS

PC-8801 6 BLOCK

```
3050 IF FK(I)<2E+07 THEN I$=I$+"ｵｵｷﾅ ":GOTO 3070
3060 I$=I$+"ｷｮﾀﾞｲ ﾅ "
3070 I$=I$+K$(I,1)+"ﾃﾞｽ｡"
3080 GOSUB 3630:WX=2:WY=WY+1:I$="ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｲﾁｶﾗ ｺﾉ ｺｳｾｲ ﾏﾃﾞﾉ ｷｮﾘ ﾊ ､":GOSUB 3630
3090 I1=SQR((K(I,0)-Z(1,0))^2+(K(I,1)-Z(1,1))^2+(K(I,2)-Z(1,2))^2)
3100 I2=(FNR((20-AL(3,1))*20)+900):PRINT USING"####";I1*I2/1000:WX=WX+5:I$="ﾎﾄﾞ
ﾃﾞｽ｡":GOSUB 3630:GOSUB 3120
3110 RETURN
3120 LOCATE 45,23:COLOR 6:GOSUB 3810:PRINT"[ HIT ANY KEY ]";:COLOR 7
3130 IF INKEY$="" THEN 3130 ELSE RETURN
3140 '
3150 ' RADER ACTIVE
3160 '
3170 FOR I=10 TO 75 STEP 5
3180 PAINT(CX+1,I),0,5:PAINT(CX+1,I+80),0,5
3190 NEXT
3200 COLOR@(22,3)-(22,13),0
3210 FOR I=0 TO 9:U=I+1:U=U+(U=5)+(U>7)*7
3220 J=SQR((K(I,0)-Z(1,0))^2+(K(I,1)-Z(1,1))^2+(K(I,2)-Z(1,2))^2)
3230 IF RA>J THEN GOSUB 3280
3240 NEXT
3250 LINE (CX,CY1)-(CX-CC*2,CY1),5
3260 LINE (CX,CY2)-(CX-CC*2,CY2),5
3270 RETURN
3280 IF RA<>2 THEN LOCATE 22,3+I:COLOR K(I,5):PRINT"●";:COLOR 7
3290 CIX=K(I,0)-Z(1,0)
3300 CIY=K(I,1)-Z(1,1)
3310 CIZ=K(I,2)-Z(1,2)
3320 CIX2=CIX*(COS((HHEAD)*DI))-CIY*(SIN((-HHEAD)*DI))
3330 CIY2=CIX*(SIN((-HHEAD)*DI))+CIY*(COS((HHEAD)*DI))
3340 CIX3=CIX2*(COS((VHEAD)*DI))-CIZ*(SIN((-VHEAD)*DI))
3350 CIZ2=CIX2*(SIN((-VHEAD)*DI))+CIZ*(COS((VHEAD)*DI))
3360 CIRCLE (80-CC/RA*CIX3*1.8,40-CC/RA*CIY2*.9),3,U
3370 PAINT (80-CC/RA*CIX3*1.8,40-CC/RA*CIY2*.9),K(I,5),U
3380 CIRCLE (80-CC/RA*CIX3*1.8,120-CC/RA*CIZ2*.9),3,U
3390 PAINT (80-CC/RA*CIX3*1.8,120-CC/RA*CIZ2*.9),K(I,5),U
3400 RETURN
3410 '
3420 ' MAKE F=ATN(D)
3430 '
3440 I=-(ABS(D)<=1)-2*(D>1)-3*(D<-1):E=0:ON I GOSUB 3460,3490,3520
3450 F=E*180/3.14159:RETURN
3460 FOR J=1 TO 50
3470 E=E+(D^(2*J-1))/(2*J-1)*((-1)^(J-1))
3480 NEXT:RETURN
3490 FOR J=1 TO 50
3500 E=E+(1/((2*J-1)*(D^(2*J-1))*(-1)^J))
3510 NEXT:E=E+3.14159/2:RETURN
3520 FOR J=1 TO 50
3530 E=E+(1/((2*J-1)*(D^(2*J-1))*(-1)^J))
3540 NEXT:E=E-3.14159/2:RETURN
3550 '
3560 '  INPUT TEN KEY
3570 '
3580 GOSUB 3820
3590 I3$=INKEY$:IF I3$="" THEN 3590 ELSE IF I3$=CHR$(13) THEN J=0:RETURN
3600 J=VAL(I3$):IF J<>0 THEN RETURN
3610 GOTO 3590
3620 '
3630 ' WRITE
3640 '
3650 FOR J=1 TO LEN(I$)
3660 LOCATE WX,WY
3670 WI$=MID$(I$,J,1):PRINT WI$;
3680 WX=WX+1:IF WX>XMAX THEN WY=WY+1:WX=WX0
3690 IF WI$<>" " THEN BEEP B1:BEEP 0
3700 NEXT
3710 RETURN
3720 '
3730 ' YES [1] or NO [0]
```

◑創刊おめでとうございます。ところでだれかパソピア7用アルフォスの地下弾薬要塞の場所を教えて下さい。全エリアを通しても全く見つかりません。(福岡県遠賀郡・中島英伸)

MEGA ORBIS


```
3740
3750 LOCATE 2,23:GOSUB 3810:PRINT"[Y]es  or  [N]o":LOCATE WX,WY
3760 I$=INKEY$:I=2+(I$="Y")+(I$="y")+(I$="N")*2+(I$="n")*2:IF I=2 THEN 3760 ELSE
 RETURN
3770 'WAIT1000
3780 FOR I6=1 TO 1000:NEXT:RETURN
3790 'WAIT300
3800 FOR I6=1 TO 300:NEXT:RETURN
3810 'KEYB
3820 FOR I6=0 TO 30:I$=INKEY$:NEXT:RETURN
3830 FOR I7=0 TO 2:PAINT (17,74),2,5:BEEP :PAINT (17,74),0,5:BEEP 0:FOR I8=0 TO
10:NEXT:NEXT:RETURN
3840 FOR I7=0 TO 2:PAINT (17,74),4,5:BEEP :PAINT (17,74),0,5:BEEP 0:FOR I8=0 TO
10:NEXT:NEXT:RETURN
3850 FOR I7=0 TO 2:PAINT (17,74),6,5:BEEP :PAINT (17,74),0,5:BEEP 0:FOR I8=0 TO
10:NEXT:NEXT:RETURN
3860 '
3870 'END CHECK GOOD
3880 '
3890 IF DAY>600 THEN I$=" ﾄ ｲｲﾀｲ ﾄｺﾛﾃﾞｽｶﾞ ﾁｮｯﾄ ｼﾞｶﾝ ｶﾞ ｶｶﾘ ｽｷﾞﾀ ﾖｳﾃﾞｽﾈ ｡ ｺﾚﾃﾞﾊ ｹ
ｲﾔｸﾄﾞｳﾘ ﾉ ﾀﾞｲｷﾝ ﾊ ﾊﾗｴﾏｾﾝ ｡  GAME OVER":GOTO 3990
3900 IF DAY<300 THEN I$=" ｱﾅﾀﾊ ﾃﾝｻｲﾃﾞｽﾈｪ｡ ｱﾅﾀ ﾉ ﾖｳﾅ ｷｬﾌﾟﾃﾝ ﾊ ｿﾉｳﾁ ｸﾞﾛﾘｱ ﾉ ﾀﾞｲﾄｳﾘ
ｮｳ ﾆﾓ ﾅﾚﾏｽﾖ ｡  IT's GREAT":GOTO 3990
3910 IF DAY<450 THEN I$=" ﾊﾔｶｯﾀ ﾃﾞｽﾈｪ ｡ ﾅﾆｶ ﾄｸｼｭ ﾅ ﾎｳﾎｳ ﾃﾞﾓ ｼｯﾃ ｲﾙﾝﾃﾞｽｶ ?  ﾊﾔｶｯﾀ
ﾉﾃﾞ ｹｲﾔｸ ﾉ ﾊﾞｲ ﾉ ﾀﾞｲｷﾝ ｦ ﾊﾗｲﾏｼｮｳ ｡  FINE GAME":GOTO 3990
3920 IF DAY<500 THEN I$=" ﾅｶﾅｶ ﾊﾔｶｯﾀ ﾃﾞｽﾈｪ ｡ ｱﾅﾀ ﾊ ｽﾊﾞﾗｼｲ ｷｬﾌﾟﾃﾝ ﾀﾞ｡ SPEED ﾉ ﾌﾞﾝ
 ｹｲﾔｸ ﾉ 5ﾜﾘ ﾏｼ ﾉ ﾀﾞｲｷﾝ ｦ ﾊﾗｲﾏｼｮｳ ｡  NICE GAME":GOTO 3990
3930 IF DAY<550 THEN I$=" ﾄﾞｳﾓ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ｡ ﾅﾆｶ ｱﾀﾀｶｲ ﾓﾉ ﾃﾞﾓ ｵﾉﾐﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?  ﾏｧ ﾕｯｸﾘ ｵ
ﾔｽﾐﾆ ﾅｯﾃｸﾀﾞｻｲ ｡  GOOD GAME":GOTO 3990
3940 I$=" ｹｲﾔｸ ﾄﾞｳﾘ ﾃﾞｽﾈ ｡  ｵﾂｶﾚｻﾏ":GOTO 3990
3950 '
3960 'END CHECK BAD
3970 '
3980 GOSUB 840:IF AL(3,6)<=0 THEN GOSUB 3830:GOSUB 970:I$="ﾈﾝﾘｮｳ ｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ｡
ｳﾝ ｶﾞ ﾜﾙｲﾉｶ､ ｹｲｶｸｾｲ ｶﾞ ﾅｲﾉｶ､ ｱﾅﾀ ｶﾞ ｲﾁﾊﾞﾝ ﾖｸ ﾜｶｯﾃ ｲﾙﾊｽﾞ ﾃﾞｽ｡  ﾏｧ 200-300年 ﾓ ｽﾚﾊﾞ
 ﾀﾞﾚｶ ﾐﾂｹﾃ ｸﾚﾙﾃﾞｼｮｳ｡  GAME OVER":GOTO 3990
3990 GOSUB 3630:WX=1:WY=WY+1:I$="··············END     ":GOSUB 3630:LOCATE 0,0:EN
D
4000 SCREEN 0,3:WIDTH 40,25:WX=1:WX0=1:WY=1:XMAX=38:RETURN
4010  '
4020 ' STAR ﾄﾝﾄｶｲﾓ
4030 '
4040 GOSUB 970:I$="ｺｳｾｲｹｲ ﾆ ﾊｲﾘﾏｽ｡":DAY=DAY+1:AL(3,6)=AL(3,6)-50:GOSUB 3630
4050 IF AL(3,6)=<0 THEN 3960
4060 Z(1,0)=K(KN,0):Z(1,1)=K(KN,1):Z(1,2)=K(KN,2):RB=RA:RA=2:GOSUB 3150
4070 GOSUB 970:I$="ﾜｸｾｲ ﾁｪｯｸ ﾉ ﾀﾒﾆ RADER ｦ ﾍｲｻ ｼﾏｽ｡ ":GOSUB 3630
4080 CONSOLE 0,20:CLS
4090 GOSUB 840:GOSUB 1040:K(KN,8)=K(KN,8)+1:PAINT(80,7),1,5:PAINT(80,87),1,5
4100 GOSUB 4130:GOTO 4190
4110 K(KN,4)=FNR(10)+(K(KN,3)<4)*8-(K(KN,3)>8)
4120 ON K(KN,3) GOSUB 4290,4310,4380,4400,4420,4440,4460,4480,4500,4520:RETURN
4130 I=FK(KN)^(1/6)*2
4140 CIRCLE(320,85),I,K(KN,5):PAINT (320,85),K(KN,5),K(KN,5)
4150 FOR J=1 TO K(KN,7)
4160  CIRCLE(320,84-(I+(15*J)+9)/2),4,7:PAINT(320,84-(I+(15*J)+9)/2),7,7
4170  CIRCLE(320,85),I+(15*J)+9,7
4180 NEXT:RETURN
4190 IF K$(KN,0)="" THEN GOSUB 3810:GOSUB 970:LINE INPUT"  ｺﾉ ﾎｼ ﾆ ﾅﾏｴｦ ﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ
 (10 ﾓｼﾞ ｲﾅｲ) ";I$:IF I$="" OR LEN(I$)>10 THEN 4190 ELSE K$(KN,0)=I$:RALLY=RALLY
+1
4200 IF KN=0 AND RALLY<>9 AND DAY<600 THEN GOSUB 970:I$="ﾕｳｺｳ ｷｹﾞﾝ ﾊ":GOSUB 3630
:PRINT USING"####ｼﾞｶﾝ";(600-DAY);:WX=WX+9:I$="ﾃﾞｽ｡ ｷｱｲ ｦ ｲﾚﾃ､ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡ ":G
OSUB 3630:GOSUB 3120:GOTO 4550
4210 IF KN=0 AND RALLY<>9 AND DAY>600 THEN GOSUB 4000:I$="ﾅﾆ ﾔｯﾃﾙﾝﾃﾞｽｶｧ? ｾﾞﾝﾌﾞ ﾉ
 ﾎｼ ｦ ﾏﾜｯﾃ ﾅｲﾉﾆ ｼﾞｶﾝｷﾞﾚ ｼﾞｬｱ ﾅｲﾃﾞｽｶ｡ ﾓｳ ｱﾅﾀﾆﾊ ﾀﾉﾐﾏｾﾝ｡   BAD GAME":GOTO 3990
4220 IF KN=0 AND RALLY=9 THEN GOSUB 4000:I$="ﾔｱ ｵｶｴﾘﾅｻｲ｡":GOSUB 3630:GOTO 3870
4230 GOSUB 970:I$="ｺﾉ ｺｳｾｲ ﾊ ﾁｮｯｹｲ ":GOSUB 3630:PRINT USING"#########";FK(KN):WX
=WX+10:I$="Km ｱﾏﾘ ﾉ "+K$(KN,1)+"ﾃﾞ､ ｼｮｿﾞｸ ｽﾙ ﾜｸｾｲ ﾊ "+STR$(K(KN,6))+"ｺ ﾃﾞｽ｡    "
:GOSUB 3630
4240 I$="":J$="":IF K(KN,6)=0 THEN 4280 ELSE IF K(KN,7)=0 THEN I$=" ｺﾉﾅｶﾆ ｾｲｿﾞﾝ
ｶﾉｳ ﾅ ﾜｸｾｲ ﾊ ﾅｲﾖｳ ﾃﾞｽ ｡    " ELSE I$="  ｿﾉｳﾁ "+STR$(K(KN,7))+"ｺ ﾉ ﾜｸｾｲ ｶﾞ ｾｲｿﾞﾝ
```

◑BEEP創刊おめでとーございます。つまりBEEPって、Oh!FMやMZやPCなどがミックスして一つになったような雑誌になるんでしょうね。(福岡県大牟田市・相沢寛子)

```
ｶﾉｳ ﾉ ﾖｳﾃﾞｽ｡  "
4250 '
4260 IF K(KN,6)<1 THEN 4280 ELSE I$=I$+" ｺﾉ ｺｳｾｲｹｲ ﾆﾊ GUS GIANT "
4270 IF K(KN,4)>2 THEN J$="ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡ " ELSE J$="ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡"
4280 I$=I$+J$:GOSUB 3630:GOSUB 3120:GOTO 4550
4290 'ﾊｸｼｮｸ ﾜｲｾｲ
4300 K$(KN,1)="ﾊｸｼｮｸ ﾜｲｾｲ":I=200:J=100:K=100:L=3:K(KN,5)=7:GOTO 4340
4310 ' K Type
4320 I$="K":I=200:J=100:K=1000:L=5:K(KN,5)=3
4330 K$(KN,1)=I$+RIGHT$(STR$(FNR(5)),1)+SP$
4340 FK(KN)=(FNR(I)+J)*K
4350 K(KN,6)=FNR(L):IF K(KN,6)=0 THEN K(KN,4)=0
4360 K(KN,7)=FNR(K(KN,6)*.2):IF K(KN,7)>5 THEN K(KN,7)=5
4370 RETURN
4380 ' M TYPE
4390 I$="M":I=300:J=300:K=1000:L=7:K(KN,5)=2:GOTO 4330
4400 ' F TYPE
4410 I$="F":I=400:J=600:K=1000:L=15:K(KN,5)=6:GOTO 4330
4420 ' G TYPE
4430 I$="G":I=400:J=600:K=1000:L=20:K(KN,5)=6:GOTO 4330
4440 ' A TYPE
4450 I$="A":I=400:J=600:K=1000:L=20:K(KN,5)=7:GOTO 4330
4460 ' O TYPE
4470 I$="O":I=1700:J=300:K=1000:L=30:K(KN,5)=1:GOTO 4330
4480 ' B TYPE
4490 I$="B":I=3600:J=400:K=1000:L=30:K(KN,5)=1:GOTO 4330
4500 ' K TYPE
4510 I$="K":I=1800:J=200:K=10000:L=40:K(KN,5)=3:GOTO 4330
4520 ' M TYPE
4530 I$="M":I=13000:J=7000:K=10000:L=60:K(KN,5)=2:GOTO 4330
4540 '
4550 ' ﾄﾝﾄ COMMAND
4560 '
4570 GOSUB 970:I$=M$(0):GOSUB 3630:C(0)=8:C(1)=9:C(2)=10:C1=3
4580 GOSUB 680
4590 ON K GOSUB 4660,4940,4620
4600 IF K=3 THEN RETURN
4610 GOTO 4550
4620 ' ﾄﾝﾄ RETURN
4630 GOSUB 970:I$="ﾘﾀﾞｯ ｼﾃ ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ ? ":GOSUB 3630:GOSUB 3730:IF I=0 THEN K=2:R
ETURN
4640 GOSUB 970:I$="ﾘﾀﾞｯ ｼﾏｽ ｡":RA=RB:VHEAD=0:HHEAD=0:GOSUB 3630:GOSUB 1040:GOSUB
 740:GOSUB 3150:RETURN
4650 '
4660 ' GUS SCOOP
4670 '
4680 IF K(KN,6)<>0 AND K(KN,4)>2 THEN 4750 ELSE GOSUB 970:I$=" ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? (
ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99%) ":GOSUB 3630:GOSUB 3730
4690 IF I=0 THEN RETURN
4700 GOSUB 970:I$=" ﾎﾝﾄｳ ﾆ ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? (ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99%) ":GOSUB 3630:GOSUB 3
730:IF I=0 THEN RETURN
4710 GOSUB 970:I$=" ﾎﾝﾄ ﾆ ﾎﾝﾄ ﾆ ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? (ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99% ﾃﾞｽﾖ !!)":GOSUB
3630:GOSUB 3730:IF I=0 THEN RETURN
4720 GOSUB 970:I$=" ﾎﾝﾄ ﾆ ﾎﾝﾄ ﾆ ﾎﾝﾄ ﾆ ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? (ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99% ﾃﾞｽﾖ !!)":
GOSUB 3630:GOSUB 3730:IF I=0 THEN RETURN
4730 GOSUB 970:I$=" ｲｯﾁｬｲ ﾏｽﾖ ? (ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99% ﾃﾞｽﾖ !!)":GOSUB 3630:GOSUB 3730:
IF I=0 THEN RETURN
4740 GOSUB 970:I$=" ﾀｲﾖｳ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ ｼﾏｽ｡":GOSUB 3630:GOTO 4810
4750 GOSUB 970:I$=" 20 ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘ ﾏｽ｡ ｲｲﾃﾞｽｶ ? ":GOSUB 3630:GOSUB 3730:IF I=0 THEN
 4790
4760 GOSUB 970:I$=" ｶﾞｽ ｼﾞｬｲｱﾝﾄ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ ｼﾏｽ｡ ":GOSUB 3630
4770 FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 840:NEXT
4780 AL(3,6)=AL(2,6):FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 840:NEXT
4790 RETURN
4800 '
4810 'ﾀｲﾖｳ GUS SCOOP
4820 '
4830 FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 840:NEXT
4840 IF FNR(10000)<>0 THEN 4870 ELSE GOSUB 970:I$=" ﾅ､ﾅ､ﾅ､ﾅ､ﾅ､ﾅﾝﾄ ｾｲｺｳ ｼﾏｼﾀ !!!"
:GOSUB 3630
4850 AL(3,6)=AL(2,6):FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 840:NEXT:RETURN
```

◑最近MZ2200のソフトが少ないですが、これについてひとこと。「ソフトハウスに手紙を出そう」。ちなみに某Dソフトなどでは、ユーザーの希望しだいでは商品化も考えるとのことです。(栃木県宇都宮市・南木徹・16)

```
4860 '
4870 'ﾀｲﾖｳ
4880 '
4890 GOSUB 3830:GOSUB 970:I$=" ｼﾂﾅｲ ｵﾝﾄﾞ ｶﾞ ｱｶﾞｯﾃ ｷﾏｼﾀ。      ":GOSUB 3630
4900 GOSUB 3830:GOSUB 970:I$=" ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ｼﾂﾅｲ ｵﾝﾄﾞ ｶﾞ ｱｶﾞｯﾃ ｷﾏｼﾀ。      ":GOSUB 3630
4910 GOSUB 3830:GOSUB 970:I$=" ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ｼﾂﾅｲ ｵﾝﾄﾞ ｶﾞ ｱｶﾞｯﾃ ｷﾏｼﾀ。      ":GOSU
B 3630
4920 GOSUB 970:FOR II=0 TO 8:I$=" ｼﾂﾅｲ ｵﾝﾄﾞ ｶﾞ ｱｶﾞｯﾃ ｷﾏｼﾀ。":GOSUB 3630:NEXT:SCRE
EN 0,1:PAINT(0,100),2:CLS:I$="END":GOSUB 3630
4930 GOTO 4930
4940 'ｼﾞｮｳﾘｸ ｷｭｳｶ
4950 '
4960 GOSUB 970:I$=" ｼｺﾞﾄ ﾉ ｻｲﾁｭｳ ﾆ ｿﾝﾅｺﾄ ﾔｯﾃｲﾁｬ ﾀﾞﾒﾃﾞｼｮ !!":GOSUB 3630:GOSUB 312
0:RETURN
4970 '
4980 ' MAKE SHIP
4990 '
5000 WIDTH 80,25
5010 PRINT"┌─────────┬────────────┬──┬───┬─┐┌─────────┬────────────┬──┬───┬─┐"
5020 PRINT"│  ﾊﾞｼｮ   │   LEVEL    │ t│KCr│ ││  ﾊﾞｼｮ   │   LEVEL    │ t│KCr│ │"
5030 PRINT"├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤"
5040 PRINT"│         │PHASER(100) │10│ 20│*││         │     50     │10│ 30│*│"
5050 PRINT"│SHIP GUN │FUSION(200) │20│ 30│ ││         │    100     │20│ 60│ │"
5060 PRINT"│         │ BOLT (200) │10│ 40│ ││ SHIELD  │    150     │30│100│ │"
5070 PRINT"├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤│         │    200     │40│150│ │"
5080 PRINT"│COMPUTER │ LEVEL=>  1 │10│ 20│*││         │    300     │30│400│ │"
5090 PRINT"├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤"
5100 PRINT"│         │  10-100    │10│ 30│*││         │  20-100    │10│ 50│*│"
5110 PRINT"│         │  10-200    │20│ 60│ ││         │  20-200    │10│100│ │"
5120 PRINT"│  JUMP   │  10-300    │30│100│ ││  RADER  │  20-300    │20│150│ │"
5130 PRINT"│         │  10-400    │30│200│ ││         │  20-400    │30│200│ │"
5140 PRINT"│         │  10-500    │40│300│ ││         │  20-500    │40│250│ │"
5150 PRINT"├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤├─────────┼────────────┼──┼───┼─┤"
5160 PRINT"│         │ 200- 300   │10│ 50│*││         │   5000     │10│100│*│"
5170 PRINT"│         │ 200- 600   │20│100│ ││         │   6000     │20│200│ │"
5180 PRINT"│ BUBBLE  │ 200-1000   │30│200│ ││FUEL TANK│   7000     │30│300│ │"
5190 PRINT"│         │ 200-1200   │40│300│ ││         │   8000     │40│400│ │"
5200 PRINT"│         │ 200-1500   │50│400│ ││         │   9000     │50│500│ │"
5210 PRINT"├─────────┴────────┬───┴──┴───┴─┴┴─────────┴──┬─────────┴──┴───┴─┤"
5220 PRINT"│ ｳｴ [4]   CHANGE [2] │                        │ﾉｺﾘ ｷﾝｶﾞｸ=> 1000KCr│"
5230 PRINT"│  *                  │                        │                   │"
5240 PRINT"│ ｼﾀ [1]  ALL END [3] │                        │  ﾉｺﾘ ｵﾓｻ=>  110t  │"
5250 PRINT"└─────────────────────┴────────────────────────┴───────────────────┘";
5260 ' DATA
5270 ' GUN
5280 DATA PHASER,100,10, 20
5290 DATA FUSION,200,20, 30
5300 DATA   BOLT,200,10, 40
5310 RESTORE 5280:DIM G$(2),G(2,2):FOR I=0 TO 2:READ G$(I):FOR J=0 TO 2:READ G(I
,J):NEXT:NEXT
5320 ' JUMP
5330 DATA 100,10, 30
5340 DATA 200,20, 60
5350 DATA 300,30,100
5360 DATA 400,30,200
5370 DATA 500,40,300
5380 DIM J(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ J(I,J):NEXT:NEXT
5390 ' BUBBLE
5400 '
5410 DATA  300,10, 50
5420 DATA  600,20,100
5430 DATA 1000,30,200
5440 DATA 1200,40,300
5450 DATA 1500,50,400
5460 DIM BU(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ BU(I,J):NEXT:NEXT
5470 ' SHIELD
5480 '
5490 DATA  50,10, 30
5500 DATA 100,20, 60
5510 DATA 150,30,100
5520 DATA 200,40,150
```

パソコンは、誰でもゲームから始まると思うのです。BEEPは、ゲームから無限の世界に招待してくれる情報誌となることに大いに期待しています。(静岡県浜松市・服部裕郎・21)

```
5530 DATA 300,30,400
5540 DIM S(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ S(I,J):NEXT:NEXT
5550 ' RADER
5560 '
5570 DATA 100,10, 50
5580 DATA 200,10,100
5590 DATA 300,20,150
5600 DATA 400,30,200
5610 DATA 500,40,250
5620 DIM R(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ R(I,J):NEXT:NEXT
5630 ' FUEL TANK
5640 '
5650 DATA 1000,10,100
5660 DIM F(2):FOR J=0 TO 2:READ F(J):NEXT
5670 ' *
5680 C=20:GOSUB 5840
5690 WX=31:WY=3:A=2:M=0:I1=G:I=G:GOSUB 5890:GOSUB 3790:G=I:IF J=3 THEN 5770
5700 WY=7:A=20:M=1:I1=0:I=C:GOSUB 5890:GOSUB 3790:C=I:IF J=3 THEN 5770
5710 WY=9:A=4:M=0:I1=JU:I=JU:GOSUB 5890:GOSUB 3790:JU=I:IF J=3 THEN 5770
5720 WY=15:I1=BU:I=BU:GOSUB 5890:GOSUB 3790:BU=I:IF J=3 THEN 5770
5730 WX=64:WY=3:I1=S:I=S:GOSUB 5890:GOSUB 3790:S=I:IF J=3 THEN 5770
5740 WY=9:I1=R:I=R:GOSUB 5890:GOSUB 3790:R=I:IF J=3 THEN 5770
5750 WY=15:I1=F:I=F:GOSUB 5890:GOSUB 3790:F=I:IF J=3 THEN 5770
5760 GOTO 5690
5770 LOCATE 24,22:COLOR 4:PRINT"ｽﾍﾞﾃ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ? (Y/N)";:COLOR 7
5780 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 5780 ELSE IF I$="Y" OR I$="y" THEN 5790 ELSE IF I$=
"N" OR I$="n" THEN LOCATE 24,22:PRINT"                              ";:GOTO 5690 ELSE 578
0
5790 IF K<0 OR P<0 THEN LOCATE 24,22:COLOR 5:PRINT"      ﾀﾞﾒ !!            ";:COLOR
 7:FOR P1=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 24,22:PRINT"                              ";:GOTO 5690
5800 WIDTH 40,20:WX=1:WY=1:B1=1:XMAX=38:WX0=1:I$="ﾌﾈ ﾉ ｶｲｿﾞｳ ﾊ ﾏﾓﾅｸ ｵﾜﾘﾏｽ｡":GOSU
B 3630:WX=1:WY=2:I$="ｹｲﾔｸ ｷｹﾞﾝ ﾊ 600 ｼﾞｶﾝ ﾃﾞｽ｡":GOSUB 3630:WX=1:WY=3:I$="ﾃﾞﾊ ｶﾞﾝ
ﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡   ":GOSUB 3630
5810 AL$(0)=G$(G):AL(0,0)=G(G,0):AL(0,1)=(21-C):AL(0,2)=J(JU,0):AL(0,3)=BU(BU,0)
:AL(0,4)=S(S,0):AL(0,5)=R(R,0):AL(0,6)=5000+F(0)*F
5820 FOR I=0 TO 6:FOR J=1 TO 3:AL(J,I)=AL(0,I):NEXT:NEXT
5825 '
5830 ERASE G$,G,J,BU,S,R,F:RETURN
5840 P=170-G(G,1)-10-J(JU,1)-BU(BU,1)-S(S,1)-R(R,1)-F(1)*F:LOCATE 57,23:PRINT US
ING"#####";P;
5850 IF P<0 THEN LOCATE 24,23:COLOR 5:PRINT" ｷｶｸ ｦ ｵｰﾊﾞｰ ｼﾃｲﾏｽ ! ";:COLOR 7:ELSE
 LOCATE 24,23:PRINT"                        ";
5860 K=1200-G(G,2)-(21-C)*20-J(JU,2)-BU(BU,2)-S(S,2)-R(R,2)-F(2)*F:LOCATE 57,21:
PRINT USING"#####";K;
5870 IF K<0 THEN LOCATE 24,21:COLOR 5:PRINT" ｵｶﾈ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ !!      ";:COLOR 7:ELSE
 LOCATE 24,21:PRINT"                        ";
5880 RETURN
5890 LOCATE WX,WY+I1:COLOR 4:PRINT"*";:COLOR 7
5900 GOSUB 3560:IF J<1 OR J>4 THEN 5900
5910 I=I+(J=4)-(J=1):IF J=2 OR J=3 THEN LOCATE WX,WY+I1:PRINT"*";:RETURN
5920 IF I>A THEN I=A ELSE IF I<M THEN I=M
5930 IF WY=7 THEN LOCATE 19,7:PRINT USING"###";21-I;:LOCATE 27,7:PRINT USING"###
";20*(21-I)
5940 LOCATE WX,WY+I1:PRINT" ";
5950 IF WY<>7 THEN I1=I
5960 IF WX=31 THEN IF WY=3 THEN G=I ELSE IF WY=7 THEN C=I ELSE IF WY=9 THEN JU=I
 ELSE IF WY=15 THEN BU=I
5970 IF WX=64 THEN IF WY=3 THEN S=I ELSE IF WY=9 THEN R=I ELSE IF WY=15 THEN F=I
5980 GOSUB 5840:GOTO 5890
```

◑BEEPは楽しそうですね。これから期待して買いつづけますので、期待をうらぎらないでがんばって。(熊本市・益田啓史)

MEGA ORBIS


```
100 ' Created By ALFRED
110 CLEAR 500:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,1,0,0
120 SCREEN 7,7:COLOR 7,0
130 LOCATE 10,5:PRINT"OPERATION ALBATOROSS":LOCATE 17,7:PRINT"Ver 1.0"
140 LOCATE 12,10:PRINT"Created By ALFRED":LOCATE 15,12:PRINT"Scenario I"
150 DEFINT A-Z:DEFSNG D,E,F,S,X,Y,Z
160 DIM K(9,10),K$(9,1),FK(10),H(4,7),C$(15),C(3),M$(9),AL(3,9),Z(2,2),B(5),AL$(
9)
170 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2))
180 DEF FNR(X)=RND(1)*X
190 DI=3.14159265#/180
200 CX=80:CY1=40:CY2=120:CC=35:B1=1:WX0=2
210 SP$=" TYPE ｽﾍﾟｸﾄﾙ ｦ ﾓﾂ ｺｳｾｲ "
220 DATA NAVIGATION,INFORMATION,RADER,JUMP,BUBBLE,SHIP,CARGO,STAR MAP,GUS SCOOP,
IN SYSTEM,OUT SYSTEM,RETURN
230 RESTORE 220:FOR I=0 TO 11:READ C$(I):NEXT
240 DATA "Command ? ","Witch ? ","What ? "
250 RESTORE240:FOR I=0 TO 2:READ M$(I):NEXT
260 KN=0:K(KN,3)=10:GOSUB 3360 280 FOR I1=1 TO 9
270 FOR I1=1 TO 9
280 FOR J=0 TO 2
290 K(I1,J)=FNR(1000)
300 NEXT:K(I1,3)=FNR(9)+1:KN=I1:GOSUB 3360
310 NEXT:K$(0,0)="LIM O' RAP"
320 FOR I1=0 TO 2:B(I1)=FNR(800)+100:NEXT
330 FOR I=0 TO 9:IF SQR((K(I,0)-B(0))^2+(K(I,1)-B(1))^2+(K(I,2)-B(2))^2)<50 THEN
 320
340 NEXT
350 DATA COMPUTER,JUMP,BUBBLE,SHIELD,RADER,FUELTANK
360 RESTORE 350:FOR I=1 TO 6:READ AL$(I):NEXT
370 GOSUB 4000:RA=AL(0,5)
380 CIRCLE(CX,CY1),2*CC,5:CIRCLE(CX,CY2),2*CC,5
390 CIRCLE(CX,CY1),2*CC+5,5:CIRCLE(CX,CY2),2*CC+5,5
400 LINE(170,5)-(475,155),PSET,5,B
410 LINE(165,2)-(480,158),PSET,5,B
420 LINE(490,5)-(631,155),PSET,5,B
430 LINE(485,2)-(635,158),PSET,5,B
440 LINE(0,161)-(639,199),PSET,5,B
450 LINE(5,164)-(634,196),PSET,5,B
460 CIRCLE(14,8),10,5:CIRCLE(147,8),10,5
470 CIRCLE(17,80),15,5:CIRCLE(145,80),17,5
480 CIRCLE(14,152),10,5:CIRCLE(147,152),10,5
490 LINE(CX,CY1)-(CX-CC*2,CY1),PSET,5
500 LINE(CX,CY2)-(CX-CC*2,CY2),PSET,5
510 PAINT(0,100),7,5
520 DAY=1
530 GOSUB 700:GOSUB 620:GOSUB 2710
540 GOSUB 700:GOSUB 820:I$=M$(0):GOSUB 3000:C(0)=0:C(1)=1:C(2)=2:C1=3
550 GOSUB 590
560 KK=K:ON K GOSUB 860,2280,1080
570 IF KK=2 THEN 540
580 GOTO 530
590 LOCATE 1,23:FOR C=0 TO C1-1:PRINT USING"  #・・";C+1;:PRINT C$(C(C));:NEXT
600 GOSUB 2950:IF J<1 OR J>C1 THEN 600
610 I$=C$(C(J-1)):K=J:GOSUB 3000:RETURN
620 'STAR ZAHYO
630 GOSUB 840:LOCATE 29,1:COLOR 4:PRINT"STAR PLACE          NAME"
640 FOR I=0 TO 9:U=I+1:U=U+(U=5)*4+(U>7)*7
650 LOCATE 24,3+I:COLOR U:PRINT"o";:COLOR 7:GOSUB 660:NEXT:GOTO 680
660 PRINT USING" X=#### Y=#### Z=####  ";K(I,0);K(I,1);K(I,2);:PRINT K$(I,0)
670 RETURN
680 '  LOCATE 25,12:PRINT USING" X=#### Y=#### X=####  ";B(0);B(1);B(2);
690 RETURN
700 ' MAIN STATUS
710 LOCATE 66,1:COLOR 6:PRINT"ALBATOROSS"
720 COLOR 7:FOR I=0 TO 6:GOSUB 730:NEXT:GOTO 760
730 LOCATE 65,9+I:PRINT AL$(I);
740 LOCATE 73,9+I:PRINT USING"#####";AL(2,I)
750 RETURN
760 LOCATE 62,3:COLOR 4:PRINT USING "(####/####/####)";Z(1,0);Z(1,1);Z(1,2)
770 LOCATE 68,4:COLOR 7:PRINT USING"ｼﾞｶﾝ #####";DAY
```

◐自分はこんど、全日本プロレス「世界最強タッグ」を見にいくんダーッ！ それも開幕戦ヤでー！ 果たして馬場のパートナーはダレですんねん。（千葉県松戸市・馬場正平）

```
780 LOCATE 64,5:PRINT"RADER RAD ";:IF RA=2 THEN COLOR 2:PRINT"■■■■";:COLOR7 ELSE
 PRINT USING"####";RA
790 LOCATE67,17:COLOR 7:PRINT USING"FUEL   #####";AL(3,6)
800 LOCATE 67,7:IF JP<DAY THEN COLOR 4:PRINT"JUMP OK":COLOR 7:ELSE PRINT"
"
810 RETURN
820 WX=2:WY=21:BY=1:XMAX=77:WYO=2
830 LINE (1,21)-(78,23)," ",7,BF:RETURN
840 LINE (22,1)-(58,18)," ",7,BF:RETURN
850 LINE (22,3)-(22,13)," ",7,BF:RETURN
860 '
870 GOSUB 820:I$="RADER ﾊﾝｹｲ ｦ ｶｴﾏｽｶ ? ":GOSUB 3000:GOSUB 3080:IF I THEN GOSUB 1
080:GOSUB 2710:GOTO 870
880 GOSUB 820:I$="ﾌﾈ ﾉ ﾎｳｺｳ ｦ ｶｴﾏｽｶ ? ":GOSUB 3000
890 GOSUB 3080:IF I THEN H1=0:GOSUB 910:GOTO 880
900 GOSUB 1170:RETURN
910 GOSUB 820:I$="HORIZONTAL CHANGE =>":GOSUB 3000:CY=CY1:C1=CC-3:GOSUB 990
920 H=H1+HHEAD:H=H+(H>180)*360-(H<-180)*360:HHEAD=H
930 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H2-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H2-90)*DI)*C1),PSET,0:LINE(CX,C
Y)-(CX-CC*2,CY),PSET,5:GOSUB 820:IF H1<>0 THEN GOSUB 2710:H1=0 ELSE H1=0
940 GOSUB 820:I$="VERTICAL   CHANGE =>":GOSUB 3000:CY=CY2:GOSUB 990
950 H=H1+VHEAD:H=H+(H>180)*360-(H<-180)*360:VHEAD=H
960 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H2-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H2-90)*DI)*C1),PSET,0
970 LINE(CX,CY)-(CX-CC*2,CY),PSET,5:GOSUB 820:IF H1<>0 THEN GOSUB 2710
980 RETURN
990 LOCATE 2,22:PRINT"[4](-1 ) <-●-> (+1 )[6]"
1000 LOCATE 2,23:PRINT"[1](-10) <-●-> (+10)[3]  or [RET](END)":GOTO 1030
1010 GOSUB 2950:IF J>6 THEN 1010
1020 H1=H1-(J=6)+(J=4)+(J=1)*10-(J=3)*10:H1=H1-(H1<-180)*360+(H1>180)*360:IF J=0
 THEN RETURN
1030 LOCATE 22,21:PRINT USING"####";H1:H3=HHEAD:HHEAD=HHEAD-H1*(CY=CY1):H4=VHEAD
:VHEAD=VHEAD-H1*(CY=CY2):SPEED=100:WX=50:GOSUB 1870:GOSUB 1620:FOR H5=21 TO 23:L
OCATE WX+14,H5:PRINT"%";:NEXT:HHEAD=H3:VHEAD=H4
1040 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H2-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H2-90)*DI)*C1*.9),PSET,0
1050 LINE(CX,CY)-(CX+SIN((H1-90)*DI)*C1*2,CY-COS((H1-90)*DI)*C1*.9),PSET,6
1060 LINE (CX,CY)-(CX-CC*2,CY),PSET,5
1070 H2=H1:GOTO 1010
1080 '  CHANGE RADER REDIUS
1090 GOSUB 820:LOCATE 2,21:PRINT USING"ﾚｰﾀﾞｰ ﾉ ﾊﾝｹｲ  (20-####)";AL(2,5)
1100 K=RA:K1=20:K9=AL(2,5):K5=10:U=6
1110 GOSUB 1410:IF J<>0 THEN 1110
1120 RA=K:GOSUB 820:GOSUB 760:RETURN
1130 RETURN
1140 '
1150 'NAV SELECT
1160 '
1170 GOSUB 820:I$=M$(2):GOSUB 3000:C(0)=3:C(1)=4:C(2)=11:C1=3
1180 GOSUB 590
1190 KK=K:ON K GOSUB 1230,1490,1220
1200 GOSUB 1930
1210 IF KK<>2 THEN KK=2 ELSE KK=1
1220 RETURN
1230 ' JUMP
1240 IF DAY<JP THEN GOSUB 820:I$=" JUMP NAVIGATION CIRCUIT ﾊ ﾍｲｻﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡
:GOSUB 3000:RETURN
1250 GOSUB 820:I$=" JUMP NAVIGATION CIRCUIT OPEN          ":GOSUB 3000
1260 GOSUB 820:LOCATE 3,21:PRINT USING"HOW MANY ?  (10-####) ";AL(2,2);
1270 K=AL(2,2):K1=10:K9=AL(2,2):K5=10:U=2:J=1:GOTO 1290
1280 GOSUB 1410
1290 IF J<>0 THEN WX=26:WY=21:GOSUB 1310:GOTO 1280
1300 GOSUB 820:I$=" JUMP ｼﾞｭﾝﾋﾞ ｽﾍﾞﾃ ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ ? ":GOSUB 3000:WX=2:WY=22:GOSUB 1
310 :GOTO 1330
1310 SPEED=K:GOSUB 1870:Z(0,0)=Z(1,0)+X:Z(0,1)=Z(1,1)+Y:Z(0,2)=Z(1,2)+Z
1320 LOCATE WX,WY:PRINT USING"ﾓｸﾋｮｳ ｻﾞﾋｮｳ X=#### Y=#### Z=#### ﾋﾂﾖｳ ﾈﾝﾘｮｳ=###
##";Z(0,0);Z(0,1);Z(0,2);K*4:RETURN
1330 GOSUB 3080:IF I=0 THEN GOSUB 820:RETURN
1340 J1=0:FOR J=0 TO 2:IF Z(0,J)<-350 OR Z(0,J)>1350 THEN GOSUB 820:I$="ｿﾉ ﾎｳｺｳﾆ
 JUMP ｼﾃﾙﾖｳﾅ ﾋﾏ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ  ":GOSUB 3000:GOSUB 2690:RETURN
1350 NEXT:IF AL(3,6)-K*4<0 THEN GOSUB 820:I$="ﾈﾝﾘｮｳ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ｡ ":GOSUB 3000:GOSUB
 2690:RETURN
1360 J=(20-AL(3,1))*2*K/100:Z(1,0)=Z(0,0)+FNR(J*2)-J:Z(1,1)=Z(0,1)+FNR(J*2)-J:Z(
```

◑最近ファミコン版のゼビウスが出た。この価格でとビックリするような出来ばえだ。それに対して某社のS・Kというゲームは、あまりにもつまらない。(東京都練馬区ゴッド・ハンド・17歳)

MEGA ORBIS


```
1,2)=Z(0,2)+FNR(J*2)-J
1370 GOSUB 820:I$="JUMP":AL(3,6)=AL(3,6)-K*4:JP=DAY+FNR(30)+20:GOSUB 3000:GOSUB
700:GOSUB 2710
1380 LOCATE 2,22:PRINT USING"ﾓｸﾋｮｳ ｻﾞﾋｮｳ X=####  Y=####  Z=####";Z(0,0);Z(0,1);Z
(0,2)
1390 LOCATE 2,23:PRINT USING"ｲﾄﾞｳ  ｻﾞﾋｮｳ X=####  Y=####  Z=####";Z(1,0);Z(1,1);Z
(1,2)
1400 GOSUB 2690:RETURN
1410 ' BER <-> J
1420 LOCATE 2,23:PRINT"[4](-";K5;") <-●-> (+";K5;")[6] ";:IF K8<>1 THEN PRINT"
or [RET](END)"
1430 LOCATE 2,22:PRINT USING "####";K
1440 LOCATE 8,22:COLOR U:PRINT STRING$(K/K5,"■");"  ";:COLOR 7
1450 GOSUB 2950:IF J>6 THEN 1450
1460 K=K+(J=4)*K5-(J=6)*K5:IF J=0 THEN RETURN
1470 IF K<K1 THEN K=K1 ELSE IF K>K9 THEN K=K9
1480 RETURN
1490 ' BUBBLE
1500 GOSUB 820:I$=" BUBBLE THRUSTER CIRCUIT OPEN          ":GOSUB 3000
1510 GOSUB 820:LOCATE 3,21:PRINT USING"BUBBLE FACTOR ｦ ｲｸﾂ ﾆ ｼﾏｽｶ ?  (200-####)"
;AL(2,3)
1520 K=AL(2,3):K1=200:K9=AL(2,3):K5=25:U=7:J=1:GOTO 1540
1530 GOSUB 1410
1540 AL(3,3)=K:LOCATE 45,21:PRINT USING"1 ｼﾞｶﾝ ｱﾀﾘ ﾉ ｼｮｳﾋ ﾈﾝﾘｮｳ=>###";(K/100)^1.
5:IF J<>0 THEN 1530
1550 GOSUB 820:LOCATE 3,21:PRINT"ﾅﾝ ｼﾞｶﾝ ｺﾞﾄﾆ ﾁｪｯｸ ｼﾏｽｶ ? (1-40)";
1560 K=5:K1=1:K9=40:K5=1:U=4:J=1:GOTO 1580
1570 GOSUB 1410
1580 SPEED=K*(AL(3,3)/100)
1590 LOCATE 35,21:PRINT USING"##ｼﾞｶﾝ ｺﾞﾄ ﾉ ｲﾄﾞｳ ﾘｮｳ=####";K;SPEED;:GOSUB 1870:WX
=63:GOSUB 1620:IF J<>0 THEN 1570
1600 GOSUB 1870:GOSUB 820:LOCATE 2,21:PRINT"ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｿｸﾄﾞ";AL(3,3)
1610 LOCATE 2,22:PRINT"ﾁｪｯｸ ｼｭｳｷ";K:LOCATE 2,23:PRINT"[SPACE BAR] -> STOP";:WX=4
3:GOSUB 1620:GOSUB 3150:GOTO 1650
1620 LOCATE WX,21:PRINT USING"X-INC (#####)";X
1630 LOCATE WX,22:PRINT USING"Y-INC (#####)";Y
1640 LOCATE WX,23:PRINT USING"Z-INC (#####)";Z:RETURN
1650 FOR I1=0 TO K:DAY=DAY+1:AL(3,6)=AL(3,6)-(AL(3,3)/100)^1.5:IF AL(3,6)<=0 THE
N GOTO 3260 ELSE GOSUB 720
1660 IF FNR(150)=0 THEN 2010
1670 Z(1,0)=Z(1,0)+X/K
1680 Z(1,1)=Z(1,1)+Y/K
1690 Z(1,2)=Z(1,2)+Z/K
1700 BL=SQR((Z(1,0)-B(0))^2+(Z(1,1)-B(1))^2+(Z(1,2)-B(2))^2)
1710 IF BL>100 THEN 1750 ELSE IF BL=0 THEN BL=1
1720 B=(100-BL)^(8/9)
1730 BI=(ABS(Z(1,0)-B(0))+ABS(Z(1,1)-B(1))+ABS(Z(1,2)-B(2))):B(3)=(B(0)-Z(1,0))/
BI*B:B(4)=(B(1)-Z(1,1))/BI*B:B(5)=(B(2)-Z(1,2))/BI*B
1740 Z(1,0)=Z(1,0)+B(3)/6:Z(1,1)=Z(1,1)+B(4)/6:Z(1,2)=Z(1,2)+B(5)/6
1750 J1=0:FOR J=0 TO 2:IF Z(1,J)<-500 THEN Z(1,J)=-500:J1=1
1760 NEXT
1770 FOR J=0 TO 2:IF Z(1,J)>1500 THEN Z(1,J)=1500:J1=1
1780 NEXT
1790 IF J1=1 THEN GOSUB 3170:GOSUB 820:I$=" ｻﾞﾋｮｳ ｶﾞ ｽﾞﾚﾃｲﾏｽ｡    ":GOSUB 3000:GO
SUB 2690:RETURN
1800 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 820:GOSUB 700:RETURN
1810 GOSUB 760:NEXT
1820 GOSUB 2740
1830 FOR I=0 TO 9
1840 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 820:RETURN
1850 NEXT
1860 GOTO 1650
1870 ' VECTOR
1880 Z=-SIN(-VHEAD*DI)*SPEED
1890 X=COS(-VHEAD*DI)*SPEED
1900 Y=-SIN(-HHEAD*DI)*X
1910 X=COS(-HHEAD*DI)*X
1920 RETURN
1930 ' MOVE CHECK
1940 FOR Q=0 TO 9
1950 J=SQR((K(Q,0)-Z(1,0))^2+(K(Q,1)-Z(1,1))^2+(K(Q,2)-Z(1,2))^2)
```

◐システムサコムの「300M」というゲームは、ジャンプのタイミングがすごくシビアで、実に難しい。おかげでちーっとも進まんではないか。どうしてくれるんだ。全く。(東京都台東区・十六夜狂一郎・20歳)

◐今日から僕の家、ゲームセンターになったゾ。ゼビウス、マッピー、パックマン、Fーレース、デビルワールド、ロードランナー、アーバンチャンピオンと、楽しいゲームがそろってる。やっぱりファミコンはすごいぜ!(神奈川県川崎市・瀬賀ひろし)

```
1960 IF J<7 THEN GOSUB 1980
1970 NEXT:RETURN
1980 GOSUB 3190:GOSUB 820:LOCATE 1,21:PRINT USING"  ｻﾞﾋｮｳ  X=####  Y=####  Z=###
#";K(Q,0);K(Q,1);K(Q,2);:KN=Q
1990 PRINT"  ﾉ ｺｳｾｲｹｲ ﾆ ﾁｶｽﾞｷﾏｼﾀ｡ ﾊｲﾘﾏｽｶ ? ":GOSUB 3080:IF I THEN KK=1:GOSUB3300
2000 RETURN
2010 ' DAMAGE
2020 LOCATE 62,23:COLOR 2:PRINT"SHIP DAMAGE":COLOR 7:GOSUB 3170
2030 PA=FNR(50)
2040 IF PA<30 THEN I$="ｺｲ ｳﾁｭｳｼﾞﾝ ﾉ ﾅｶ ｦ ﾂｳｶ ｼﾃ ｼﾏｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PA=3:GOTO 2090
2050 IF PA<40 THEN I$="ｺｳﾈﾂﾀｲ ﾉ ﾅｶｦ ﾂｳｶ ｼﾃ ｼﾏｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PA=5:GOTO 2090
2060 IF PA<46 THEN I$="ﾓﾉｽｺﾞｲ ｼﾞﾊﾞ ﾉ ﾐﾀﾞﾚ ﾃﾞｼﾀ｡":PA=8:GOTO 2090
2070 IF PA<49 THEN I$="ｼﾞｹﾞﾝ ﾀﾞﾝｿｳ ﾉ ﾅｶﾆ ﾊｲﾘｿｳﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ｡":PA=15:GOTO 2090
2080 I$="ﾁｮｳｺｳｿｸ ﾉ ﾏﾏ ｺｳｾｲ ﾉ ﾝｶｦ ﾂｳｶｼﾃ ｼﾏｯﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PA=30
2090 GOSUB 820:GOSUB 3000
2100 PA=PA-(AL(3,4)/50)+(AL(3,4)=300)*50:IF PA<=0 THEN I$="  ｼｶｼ ｼｰﾙﾄﾞ ﾃﾞ ﾓﾁｺﾀｴ
ﾏｼﾀ":GOSUB 3000 :RETURN
2110 FOR I=0 TO PA
2120 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,2)=AL(2,2)-10
2130 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,3)=AL(2,3)-25
2140 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,4)=AL(2,4)-25
2150 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,5)=AL(2,5)-20:RA=RA-20
2160 IF FNR(6)<3 THEN AL(2,6)=AL(2,6)-50
2170 NEXT
2180 '
2190 IF AL(2,2)<10 THEN AL(2,2)=10
2200 IF AL(2,3)<200 THEN AL(2,3)=200
2210 IF AL(2,4)<0 THEN AL(2,4)=0
2220 IF AL(2,5)<20 THEN AL(2,5)=20:RA=20
2230 IF AL(2,6)<0 THEN AL(2,6)=0:GOTO 3260
2240 FOR I=2 TO 6
2250 IF AL(2,I)<AL(3,I) THEN AL(3,I)=AL(2,I)
2260 NEXT
2270 RETURN
2280 ' INFORMATION
2290 GOSUB 820:I$=M$(2):GOSUB 3000:C(0)=5:C(1)=6:C(2)=7:C(3)=11:C1=4
2300 GOSUB 590
2310 ON K GOSUB 2330,2500,2520,2530
2320 RETURN
2330 ' SHIP
2340 COLOR 4:I=0:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="SHIP's GUN･･･":GOSUB 3000:LOCAT
E 1,WY+1:PRINT "  ｼｭﾙｲ=> ";AL$(0);:PRINT USING"      ｻｲﾀﾞｲ POWER=>####    ｹﾞﾝｻﾞｲ
 ﾉ POWER=>####";AL(2,0);AL(3,0):GOSUB 2690:GOSUB 730
2350 COLOR 4:I=1:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="SHIP's COMPUTER･･･":GOSUB 3000:
LOCATE 1,WY+1:PRINT USING"  PROGRAM LEVEL=> ###";AL(3,1):GOSUB 2690:GOSUB 730
2360 COLOR 4:I=2:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="JUMP ENGINE･･･":GOSUB 3000:LOCA
TE 1,WY+1:PRINT USING"  ｻｲﾀﾞｲ JUMP POWER=>####    ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ JUMP POWER=>####";AL(
1,2);AL(2,2):GOSUB 2690
2370 IF AL(1,2)>AL(2,2) THEN RI=10:GOSUB 2470
2380 I=2:GOSUB 730:COLOR 4:I=3:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="BUBBLE ENGINE･･･"
:GOSUB 3000:LOCATE 1,WY+1:PRINT USING"  ｻｲﾀﾞｲ BUBBLE FACTOR=>####    ﾂｶｴﾙ BUBBLE
 FACTOR=>####";AL(1,3);AL(2,3);:GOSUB 2690
2390 IF AL(1,3)>AL(2,3) THEN RI=25:GOSUB 2470
2400 I=3:GOSUB 730:COLOR 4:I=4:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="SHIP's SHIELD･･･"
:GOSUB 3000:LOCATE 1,WY+1:PRINT USING"  ｻｲﾀﾞｲ POWER=>####    ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ POWER=>###
#";AL(1,4);AL(2,4):GOSUB 2690
2410 IF AL(1,4)>AL(2,4) THEN RI=25:GOSUB 2470
2420 I=4:GOSUB 730:COLOR 4:I=5:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="SHIP's RADER･･･":
GOSUB 3000:LOCATE 1,WY+1:PRINT USING"  ｻｲﾀﾞｲ ﾊﾝｹｲ=>####    ﾂｶｴﾙ ｻｲﾀﾞｲ ﾊﾝｹｲ=>####
  ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ﾊﾝｹｲ=>####";AL(1,5);AL(2,5);AL(3,5):GOSUB 2690
2430 IF AL(1,5)>AL(2,5) THEN RI=20:GOSUB 2470
2440 I=5:GOSUB 730:COLOR 4:I=6:GOSUB 730:COLOR 7:GOSUB 820:I$="FUEL TANK･･･":GOS
UB 3000:LOCATE 1,WY+1:PRINT USING"  ｻｲﾀﾞｲ ﾘｮｳ=>####    ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｻｲﾀﾞｲ ﾘｮｳ=>####
  ﾉｺﾘ FUEL=>####";AL(1,6);AL(2,6);AL(3,6):GOSUB 2690
2450 IF AL (1,6)>AL(2,6) THEN RI=50:GOSUB 2470
2460 I=6:GOSUB 730:RETURN
2470 GOSUB 820:I$="ｼｭｳﾘ ﾆﾊ ":GOSUB 3000:RP=(AL(1,I)-AL(2,I))/RI*2:PRINT USING"##
#";RP;:WX=WX+3:I$=" ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘ ﾏｽ ｡  ｼｭｳﾘ ｼﾏｽｶ ?":GOSUB 3000:IW=I:GOSUB 3080
2480 IF I=1 THEN DAY=DAY+RP:AL(2,IW)=AL(1,IW):GOSUB 700
2490 RETURN
2500 ' CARGO
```

```
2510 GOSUB 820:I$="ﾄｸﾍﾞﾂ ｼﾖｳ ﾉ ﾀﾒ CARGO ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡":GOSUB 3000:GOSUB 2690:RETURN
2520 ' STAR MAP
2530 I=0
2540 GOSUB 820::LOCATE 1,21:PRINT USING"  ｲﾏﾏﾃﾞ ﾆ ﾄｳﾀﾂｼﾀ ｺｳｾｲ ﾊ ##";RALLY;:WX=WX
+2:PRINT"ｺ ﾃﾞｽ":LOCATE 1,22:PRINT"  ｳｴ [4]"
2550 LOCATE 1,23:PRINT"  ｼﾀ [1]  OR  ﾁｪﾂｸ [3]  OR  RETURN [RETURN] ";
2560 LOCATE 25,3+I:COLOR 4:GOSUB 660:COLOR 7
2570 GOSUB 2950:IF J>4 THEN 2570 ELSE IF J=3 THEN GOSUB 2590:GOTO 2540 ELSE LOCA
TE 25,3+I:COLOR 7:GOSUB 660:IF J=0 THEN RETURN
2580 I=I-(J=1)+(J=4):I=I-(I<0)*10+(I>9)*10:GOTO 2560
2590 GOSUB 820:I$="ｺﾉ ｺｳｾｲ ﾊ ":IF K(I,3)=1 THEN I$=I$+K$(I,1)+" ﾉ ﾖｳﾃﾞｽ｡":GOTO 2
650
2600 IF FK(I)<400000! THEN I$=I$+"ﾁｲｻﾒ ﾉ ":GOTO 2640
2610 IF FK(I)<2E+06 THEN I$=I$+"ﾌﾂｳ ﾉ ":GOTO 2640
2620 IF FK(I)<2E+07 THEN I$=I$+"ｵｵｷﾅ ":GOTO 2640
2630 I$=I$+"ｷｮﾀﾞｲ ﾅ "
2640 I$=I$+K$(I,1)+"ﾃﾞｽ｡"
2650 GOSUB 3000:WX=2:WY=WY+1:I$="ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｲﾁｶﾗ ｺﾉ ｺｳｾｲ ﾏﾃﾞﾉ ｷｮﾘ ﾊ､":GOSUB 3000
2660 I1=SQR((K(I,0)-Z(1,0))^2+(K(I,1)-Z(1,1))^2+(K(I,2)-Z(1,2))^2)
2670 I2=(FNR((20-AL(3,1))*20)+900):PRINT USING"####";I1*I2/1000:WX=WX+5:I$="ﾎﾄﾞ
ﾃﾞｽ｡":GOSUB 3000:GOSUB 2690
2680 RETURN
2690 LOCATE 45,23:COLOR 6:GOSUB 3150:PRINT"[ HIT ANY KEY ]";:COLOR 7
2700 IF INKEY$="" THEN 2700 ELSE RETURN
2710 ' RADER ACTIVE
2720 PAINT(CX+1,CY1+5),1,5:PAINT(CX+1,CY2+5),1,5
2730 PAINT(CX+1,CY1+5),0,5:PAINT(CX+1,CY2+5),0,5
2740 LINE(22,3)-(22,13)," ",7
2750 FOR I=0 TO 9:U=I+1:U=U+(U=5)*4+(U>7)*7
2760 J=SQR((K(I,0)-Z(1,0))^2+(K(I,1)-Z(1,1))^2+(K(I,2)-Z(1,2))^2)
2770 IF RA>J THEN GOSUB 2820
2780 NEXT
2790 LINE (CX,CY1)-(CX-CC*2,CY1),PSET,5
2800 LINE (CX,CY2)-(CX-CC*2,CY2),PSET,5
2810 RETURN
2820 IF RA<>2 THEN LOCATE 22,3+I:COLOR K(I,5):PRINT"●";:COLOR 7
2830 CIX=K(I,0)-Z(1,0)
2840 CIY=K(I,1)-Z(1,1)
2850 CIZ=K(I,2)-Z(1,2)
2860 CIX2=CIX*(COS((HHEAD)*DI))-CIY*(SIN((-HHEAD)*DI))
2870 CIY2=CIX*(SIN((-HHEAD)*DI))+CIY*(COS((HHEAD)*DI))
2880 CIX3=CIX2*(COS((VHEAD)*DI))-CIZ*(SIN((-VHEAD)*DI))
2890 CIZ2=CIX2*(SIN((-VHEAD)*DI))+CIZ*(COS((VHEAD)*DI))
2900 CIRCLE(80-CC/RA*CIX3*1.8,40-CC/RA*CIY2*.9),6,U
2910 PAINT (80-CC/RA*CIX3*1.8,40-CC/RA*CIY2*.9),K(I,5),U
2920 CIRCLE(80-CC/RA*CIX3*1.8,120-CC/RA*CIZ2*.9),6,U
2930 PAINT (80-CC/RA*CIX3*1.8,120-CC/RA*CIZ2*.9),K(I,5),U
2940 RETURN
2950 ' INPUT TEN KEY
2960 GOSUB 3160
2970 I3$=INKEY$:IF I3$="" THEN 2970 ELSE IF I3$=CHR$(13) THEN J=0:RETURN
2980 J=VAL(I3$):IF J<>0 THEN RETURN
2990 GOTO 2970
3000 ' WRITE
3010 FOR J=1 TO LEN(I$)
3020 LOCATE WX,WY
3030 WI$=MID$(I$,J,1):PRINT WI$;
3040 WX=WX+1:IF WX>XMAX THEN WY=WY+1:WX=WX0
3050 IF WI$<>" " THEN BEEP B1:BEEP 0
3060 NEXT
3070 RETURN
3080 ' YES [1] or NO [0]
3090 LOCATE 2,23:GOSUB 3150:PRINT"[Y]es  or  [N]o":LOCATE WX,WY
3100 I$=INKEY$:I=2+(I$="Y")+(I$="y")+(I$="N")*2+(I$="n")*2:IF I=2 THEN 3100 ELSE
 RETURN
3110 'WAIT1000
3120 FOR I6=1 TO 1000:NEXT:RETURN
3130 'WAIT300
3140 FOR I6=1 TO 300:NEXT:RETURN
3150 'KEYB
3160 FOR I6=0 TO 30:I$=INKEY$:NEXT:RETURN
```

◐どの本もやってくれないから、BEEPではアップルのゲームの最新情報をやってくれ！ それと最近のアドベンチャーゲームは謎解きよりもコマンド探しだぞ！ 絵が多けりゃいいってもんじゃないだろう。(神奈川県川崎市・関口直広・18)

MEGA ORBIS

◐アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームの特集をやって欲しい。ただヒントやマップをのせるのだけは、絶対にやめて欲しい。ゲームがつまらなくなる。(東京都大田区・萩本ヤスオ)

```
3170 FOR I7=0 TO 15:PAINT (17,76),2,5:BEEP :PAINT (17,76),0,5:BEEP 0:FOR I8=0 TO
 50:NEXT:NEXT:RETURN
3180 FOR I7=0 TO 15:PAINT (17,76),4,5:BEEP :PAINT (17,76),0,5:BEEP 0:FOR I8=0 TO
 50:NEXT:NEXT:RETURN
3190 FOR I7=0 TO 15:PAINT (17,76),6,5:BEEP :PAINT (17,76),0,5:BEEP 0:FOR I8=0 TO
 50:NEXT:NEXT:RETURN
3200 IF DAY>600 THEN I$=" ﾄ ｲｲﾀｲ ﾄｺﾛﾃﾞｽｶﾞ ﾁｮｯﾄ ｼﾞｶﾝ ｶﾞ ｶｶﾘ ｽｷﾞﾀ ﾖｳﾃﾞｽﾈ ｡ ｺﾚﾃﾞﾊ ｹ
ｲﾔｸﾄﾞｳﾘ ﾉ ﾀﾞｲｷﾝ ﾊ ﾊﾗｴﾏｾﾝ ｡ GAME OVER":GOTO 3280
3210 IF DAY<300 THEN I$=" ｱﾅﾀﾊ ﾃﾝｻｲﾃﾞｽﾈｪ｡ ｱﾅﾀ ﾉ ﾖｳﾅ ｷｬﾌﾟﾃﾝ ﾊ ｿﾉｳﾁ ｸﾞﾛﾘｱ ﾉ ﾀﾞｲﾄｳﾘ
ｮｳ ﾆﾓ ﾅﾚﾏｽﾖ ｡  IT's GREAT":GOTO 3280
3220 IF DAY<450 THEN I$=" ﾊﾔｶｯﾀ ﾃﾞｽﾈｪ｡ ﾅﾆｶ ﾄｸｼｭ ﾅ ﾎｳﾎｳ ﾃﾞﾓ ｼｯﾃ ｲﾙﾝﾃﾞｽｶ ?  ﾊﾔｶｯﾀﾉ
ﾃﾞ ｹｲﾔｸ ﾉ ﾊﾞｲ ﾉ ﾀﾞｲｷﾝ ｦ ﾊﾗｲﾏｼｮｳ ｡  FINE GAME":GOTO 3280
3230 IF DAY<500 THEN I$=" ﾅｶﾅｶ ﾊﾔｶｯﾀ ﾃﾞｽﾈｪ ｡ ｱﾅﾀ ﾊ ｽﾊﾞﾗｼｲ ｷｬﾌﾟﾃﾝ ﾀﾞ｡ SPEED ﾉ ﾌﾞﾝ
 ｹｲﾔｸ ﾉ 5ﾜﾘ ﾏｼ ﾉ ﾀﾞｲｷﾝ ｦ ﾊﾗｲﾏｼｮｳ ｡  NICE GAME":GOTO 3280
3240 IF DAY<550 THEN I$=" ﾄﾞｳﾓ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ｡ ﾅﾆｶ ｱﾀﾀｶｲ ﾓﾉ ﾃﾞﾓ ｵﾉﾐﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?  ﾏｧ ﾕｯｸﾘ ｵ
ﾔｽﾐﾆ ﾅｯﾃｸﾀﾞｻｲ ｡  GOOD GAME":GOTO 3280
3250 I$=" ｹｲﾔｸ ﾄﾞｳﾘ ﾃﾞｽﾈ ｡  ｵﾂｶﾚｻﾏ":GOTO 3280
3260 'END CHECK BAD
3270 GOSUB 700:IF AL(3,6)<=0 THEN GOSUB 3170:GOSUB 820:I$="ﾈﾝﾘｮｳ ｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ｡
ｳﾝ ｶﾞ ﾜﾙｲﾉｶ､ ｹｲｶｸｾｲ ｶﾞ ﾅｲﾉｶ､ ｱﾅﾀ ｶﾞ ｲﾁﾊﾞﾝ ﾖｸ ﾜｶｯﾃ ｲﾙﾊｽﾞ ﾃﾞｽ｡  ﾏｧ 200-300年 ﾓ ｽﾚﾊﾞ
 ﾀﾞﾚｶ ﾐﾂｹﾃ ｸﾚﾙﾃﾞｼｮｳ｡  GAME OVER"
3280 GOSUB 3000:WX=1:WY=WY+1:I$="･････････････END      ":GOSUB 3000:LOCATE 0,0:EN
D
3290 CLS:WIDTH 40,25:WX=1:WX0=1:WY=1:XMAX=38:RETURN
3300 ' STAR ﾄﾝﾄｶｲﾓ
3310 GOSUB 820:I$="ｺｳｾｲｹｲ ﾆ ﾊｲﾘﾏｽ｡":DAY=DAY+1:AL(3,6)=AL(3,6)-50:GOSUB 3000
3320 IF AL(3,6)=<0 THEN 3260
3330 Z(1,0)=K(KN,0):Z(1,1)=K(KN,1):Z(1,2)=K(KN,2):RB=RA:RA=2:GOSUB 2710
3340 GOSUB 820:I$="ﾜｸｾｲ ﾁｪｯｸ ﾉ ﾀﾒﾆ RADER ｦ ﾍｲｻ ｼﾏｽ｡ ":GOSUB 3000:GOSUB 840:GOSUB
 700:GOSUB 850:K(KN,8)=K(KN,8)+1:PAINT(80,10),1,5:PAINT(80,90),1,5
3350 GOSUB 3380:GOTO 3450
3360 K(KN,4)=FNR(10)+(K(KN,3)<4)*8-(K(KN,3)>8)
3370 ON K(KN,3) GOSUB 3540,3560,3630,3640,3650,3660,3670,3680,3690,3700:RETURN
3380 I=FK(KN)^(1/6)*2
3390 CIRCLE(320,85),I,K(KN,5),,,,F
3400 IF K(KN,7)=0 THEN RETURN
3410 FOR J=1 TO K(KN,7)
3420 CIRCLE (320,85-(I+(15*J)+9)*.4495),7,7,,,,F
3430 CIRCLE (320,85),I+(15*J)+9,7
3440 NEXT:RETURN
3450 IF K$(KN,0)="" THEN GOSUB 3150:GOSUB 820:LOCATE 1,21:LINE INPUT"  ｺﾉ ﾎｼ ﾆ ﾅ
ﾏｴｦ ﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ (10 ﾓｼﾞ ｲﾅｲ) ";I$:IF I$="" OR LEN(I$)>10 THEN 3450 ELSE K$(KN,0)=I$
:RALLY=RALLY+1
3460 IF KN=0 AND RALLY<>9 AND DAY<600 THEN GOSUB 820:I$="ﾕｳｺｳ ｷｹﾞﾝ ﾊ":GOSUB 3000
:PRINT USING"####ｼﾞｶﾝ";(600-DAY);:WX=WX+9:I$="ﾃﾞｽ｡ ｷｱｲ ｦ ｲﾚﾃ､ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡ ":G
OSUB 3000:GOSUB 2690:GOTO 3710
3470 IF KN=0 AND RALLY<>9 AND DAY>600 THEN I$="ﾅﾆ ﾔｯﾃﾙﾝﾃﾞｽｶｧ? ｾﾞﾝﾌﾞ ﾉ ﾎｼ ｦ ﾏﾜｯﾃ
ﾅｲﾉﾆ ｼﾞｶﾝｷﾞﾚ ｼﾞｬｱ ﾅｲﾃﾞｽｶ｡ ﾓｳ ｱﾅﾀﾆﾊ ﾀﾉﾐﾏｾﾝ｡     BAD GAME":GOTO 3280
3480 IF KN=0 AND RALLY=9 THEN I$="ﾔｱ ｵｶｴﾘﾅｻｲ｡":GOSUB 3000:GOTO 3200
3490 GOSUB 820:I$="ｺﾉ ｺｳｾｲ ﾊ ﾁｮｯｹｲ ":GOSUB 3000:PRINT USING"#########";FK(KN):WX
=WX+10:I$="Km ｱﾏﾘ ﾉ "+K$(KN,1)+"ﾃﾞ､ ｼｮｿﾞｸ ｽﾙ ﾜｸｾｲ ﾊ "+STR$(K(KN,6))+"ｺ ﾃﾞｽ｡     "
:GOSUB 3000
3500 I$="":J$="":IF K(KN,6)=0 THEN 3530 ELSE IF K(KN,7)=0 THEN I$=" ｺﾉﾅｶﾆ ｾｲｿﾞﾝ
ｶﾉｳ ﾅ ﾜｸｾｲ ﾊ ﾅｲﾖｳ ﾃﾞｽ ｡     " ELSE I$="  ｿﾉｳﾁ "+STR$(K(KN,7))+"ｺ ﾉ ﾜｸｾｲ ｶﾞ ｾｲｿﾞﾝ
ｶﾉｳ ﾉ ﾖｳﾃﾞｽ｡  "
3510 IF K(KN,6)<1 THEN 3530 ELSE I$=I$+" ｺﾉ ｺｳｾｲｹｲ ﾆﾊ GUS GIANT "
3520 IF K(KN,4)>2 THEN J$="ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡ " ELSE J$="ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡"
3530 I$=I$+J$:GOSUB 3000:GOSUB 2690:GOTO 3710
3540 'ﾊｸｼｮｸ ﾜｲｾｲ
3550 K$(KN,1)="ﾊｸｼｮｸ ﾜｲｾｲ":I=200:J=100:K=100:L=3:K(KN,5)=7:GOTO 3590
3560 ' K Type
3570 I$="K":I=200:J=100:K=1000:L=5:K(KN,5)=3
3580 K$(KN,1)=I$+RIGHT$(STR$(FNR(5)),1)+SP$
3590 FK(KN)=(FNR(I)+J)*K
3600 K(KN,6)=FNR(L):IF K(KN,6)=0 THEN K(KN,4)=0
3610 K(KN,7)=FNR(K(KN,6)*.2):IF K(KN,7)>5 THEN K(KN,7)=5
3620 RETURN
3630 I$="M":I=300:J=300:K=1000:L=7:K(KN,5)=2:GOTO 3580
3640 I$="F":I=400:J=600:K=1000:L=15:K(KN,5)=6:GOTO 3580
3650 I$="G":I=400:J=600:K=1000:L=20:K(KN,5)=6:GOTO 3580
3660 I$="A":I=400:J=600:K=1000:L=20:K(KN,5)=7:GOTO 3580
```

```
3670 I$="O":I=1700:J=300:K=1000:L=30:K(KN,5)=1:GOTO 3580
3680 I$="B":I=3600:J=400:K=1000:L=30:K(KN,5)=1:GOTO 3580
3690 I$="K":I=1800:J=200:K=10000:L=40:K(KN,5)=3:GOTO 3580
3700 I$="M":I=13000:J=7000:K=10000:L=60:K(KN,5)=2:GOTO 3580
3710 ' ﾄﾝﾄ COMMAND
3720 GOSUB 820:I$=M$(0):GOSUB 3000:C(0)=8:C(1)=9:C(2)=10:C1=3
3730 GOSUB 590
3740 ON K GOSUB 3790,3980,3770
3750 IF K=3 THEN RETURN
3760 GOTO 3710
3770 GOSUB 820:I$="ﾘﾀﾞﾂ ｼﾃ ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ ? ":GOSUB 3000:GOSUB 3080:IF I=0 THEN K=2:R
ETURN
3780 GOSUB 820:I$="ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｽ｡ ":RA=RB:VHEAD=0:HHEAD=0:GOSUB 3000:GOSUB 850:GOSUB
620:GOSUB 2710:RETURN
3790 ' GUS SCOOP
3800 IF K(KN,6)<>0 AND K(KN,4)>2 THEN 3850 ELSE GOSUB 820:I$=" ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? (
ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99%) ":GOSUB 3000:GOSUB 3080
3810 IF I=0 THEN RETURN
3820 GOSUB 820:I$=" ﾎﾝﾄｳ ﾆ ｲｲﾃﾞｽﾈ ! ｲｯﾁｬｲﾏｽﾖ･･ (ｼﾎﾞｳ ﾘﾂ 99.99%) ":GOSUB 3000:GOS
UB 3080
3830 IF I=0 THEN RETURN
3840 GOSUB 820:I$=" ﾀｲﾖｳ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ ｼﾏｽ｡":GOSUB 3000:GOTO 3900
3850 GOSUB 820:I$=" 20 ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘ ﾏｽ｡ ｲｲﾃﾞｽｶ ? ":GOSUB 3000:GOSUB 3080:IF I=0 THEN
 3890
3860 GOSUB 820:I$=" ｶﾞｽ ｼﾞｬｲｱﾝﾄ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ ｼﾏｽ｡ ":GOSUB 3000
3870 FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 700:NEXT
3880 AL(3,6)=AL(2,6):FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 700:NEXT
3890 RETURN
3900 'ﾀｲﾖｳ GUS SCOOP
3910 FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 700:NEXT
3920 IF FNR(10000)<>0 THEN 3940 ELSE GOSUB 820:I$=" ﾅ､ﾅ､ﾅ､ﾅ､ﾅ､ﾅﾝﾄ ｾｲｺｳ ｼﾏｼﾀ !!!"
:GOSUB 3000
3930 AL(3,6)=AL(2,6):FOR II=1 TO 10:DAY=DAY+1:GOSUB 700:NEXT:RETURN
3940 'ﾀｲﾖｳ
3950 GOSUB 3170:GOSUB 820:I$=" ｼﾂﾅｲ ｵﾝﾄﾞｶﾞ ｱｶﾞｯﾃ ｷﾏｼﾀ｡      ":GOSUB 3000
3960 GOSUB 820:FOR II=0 TO 8:I$=" ｼﾂﾅｲ ｵﾝﾄﾞ ｶﾞ ｱｶﾞｯﾃ ｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 3000:NEXT:PAIN
T(0,100),2:I$="END":GOSUB 3000
3970 GOTO 3970
3980 'ｼﾞｮｳﾘｸ ｷｭｳｶ
3990 GOSUB 820:I$=" ｼｺﾞﾄ ﾉ ｻｲﾁｭｳ ﾆ ｿﾝﾅｺﾄ ﾔｯﾃｲﾁｬ ﾀﾞﾒﾃﾞｼｮ !!":GOSUB 3000:GOSUB 269
0:RETURN
4000 WIDTH 80,25
4010 PRINT"┌─────────┬─────────────┬──┬───┬─┬┬─────────┬─────────────┬──┬───┬─┐"
4020 PRINT"│  ﾊﾞｼｮ   │    LEVEL    │ t│KCr│ ││  ﾊﾞｼｮ   │ LEVEL       │ t│KCr│ │"
4030 PRINT"├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤"
4040 PRINT"│         │PHASER(100)  │10│ 20│*││         │          50 │10│ 30│*│"
4050 PRINT"│SHIP GUN │FUSION(200)  │20│ 30│ ││         │         100 │20│ 60│ │"
4060 PRINT"│         │ BOLT  (200) │10│ 40│ ││ SHIELD  │         150 │30│100│ │"
4070 PRINT"├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤│         │         200 │40│400│ │"
4080 PRINT"│COMPUTER │ LEVEL=>   1 │10│ 20│*││         │         300 │30│400│ │"
4090 PRINT"├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤"
4100 PRINT"│         │   10-100    │10│ 30│*││         │   20-100    │10│ 50│*│"
4110 PRINT"│         │   10-200    │20│ 60│ ││         │   20-200    │10│100│ │"
4120 PRINT"│  JUMP   │   10-300    │30│100│ ││  RADER  │   20-300    │20│150│ │"
4130 PRINT"│         │   10-400    │30│200│ ││         │   20-400    │30│200│ │"
4140 PRINT"│         │   10-500    │40│300│ ││         │   20-500    │40│250│ │"
4150 PRINT"├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤├─────────┼─────────────┼──┼───┼─┤"
4160 PRINT"│         │  200- 300   │10│ 50│*││         │    5000     │10│100│*│"
4170 PRINT"│         │  200- 600   │20│100│ ││         │    6000     │20│200│ │"
4180 PRINT"│ BUBBLE  │  200-1000   │30│200│ ││FUEL TANK│    7000     │30│300│ │"
4190 PRINT"│         │  200-1200   │40│300│ ││         │    8000     │40│400│ │"
4200 PRINT"│         │  200-1500   │50│400│ ││         │    9000     │50│500│ │"
4210 PRINT"├─────────┴──────┬──────┴──┴───┴─┴┴─────────┴─┬───────────┴──┴───┴─┤"
4220 PRINT"│ ｳｴ [4]   CHANGE [2] │                         │ﾉｺﾘ ｷﾝｶﾞｸ=> 1000KCr │"
4230 PRINT"│  *                   │                         │                    │"
4240 PRINT"│ ｼﾀ [1]   ALL END [3] │                         │  ﾉｺﾘ ｵﾓｻ=>   110t  │"
4250 PRINT"└──────────────────────┴─────────────────────────┴────────────────────┘";
4260 DATA "PHASER",100,10,20
4270 DATA "FUSION",200,20,30
4280 DATA "BOLT",200,10,40
4290 RESTORE 4260:DIM G$(2),G(2,2):FOR I=0 TO 2:READ G$(I):FOR J=0 TO 2:READ G(I
```

```
,J):NEXT:NEXT
4300 DATA 100,10,30
4310 DATA 200,20,60
4320 DATA 300,30,100
4330 DATA 400,30,200
4340 DATA 500,40,300
4350 DIM J(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ J(I,J):NEXT:NEXT
4360 DATA 300,10,50
4370 DATA 600,20,100
4380 DATA 1000,30,200
4390 DATA 1200,40,300
4400 DATA 1500,50,400
4410 DIM BU(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ BU(I,J):NEXT:NEXT
4420 DATA 50,10,30
4430 DATA 100,20,60
4440 DATA 150,30,100
4450 DATA 200,40,150
4460 DATA 300,30,400
4470 DIM S(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ S(I,J):NEXT:NEXT
4480 DATA 100,10,50
4490 DATA 200,10,100
4500 DATA 300,20,150
4510 DATA 400,30,200
4520 DATA 500,40,250
4530 DIM R(4,2):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:READ R(I,J):NEXT:NEXT
4540 DATA 1000,10,100
4550 DIM F(2):FOR J=0 TO 2:READ F(J):NEXT
4560 C=20:GOSUB 4710
4570 WX=31:WY=3:A=2:M=0:I1=G:I=G:GOSUB 4760:GOSUB 3130:G=I:IF J=3 THEN 4650
4580 WY=7:A=20:M=1:I1=0:I=C:GOSUB 4760:GOSUB 3130:C=I:IF J=3 THEN 4650
4590 WY=9:A=4:M=0:I1=JU:I=JU:GOSUB 4760:GOSUB 3130:JU=I:IF J=3 THEN 4650
4600 WY=15:I1=BU:I=BU:GOSUB 4760:GOSUB 3130:BU=I:IF J=3 THEN 4650
4610 WX=64:WY=3:I1=S:I=S:GOSUB 4760:GOSUB 3130:S=I:IF J=3 THEN 4650
4620 WY=9:I1=R:I=R:GOSUB 4760:GOSUB 3130:R=I:IF J=3 THEN 4650
4630 WY=15:I1=F:I=F:GOSUB 4760:GOSUB 3130:F=I:IF J=3 THEN 4650
4640 GOTO 4570
4650 LOCATE 24,22:COLOR 4:PRINT"ｽﾍﾞﾃ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ? (Y/N)";:COLOR 7
4660 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 4660 ELSE IF I$="y" OR I$="Y" THEN 4670 ELSE IF I$=
"N" OR I$="n" THEN LOCATE 24,22:PRINT"                              ";:GOTO 4570 ELSE 466
0
4670 IF K<0 OR P<0 THEN LOCATE 24,22:COLOR 5:PRINT"       ﾀﾞﾒ !!              ";:COLOR
 7:FOR P1=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 24,22:PRINT"                              ";: GOTO 4570
4680 AL$(0)=G$(G):AL(0,0)=G(0,0):AL(0,1)=21-C:AL(0,2)=J(JU,0):AL(0,3)=BU(BU,0):A
LAL(0,4)=S(S,0):AL(0,5)=R(R,0):AL(0,6)=5000+F(0)*F
4690 FOR I=0 TO 6:FOR J=1 TO 3:AL(J,I)=AL(0,I):NEXT:NEXT
4700 ERASE G$,G,J,BU,S,R,F:CLS:RETURN
4710 P=170-G(G,1)-10-J(JU,1)-BU(BU,1)-S(S,1)-R(R,1)-F(1)*F:LOCATE 57,23:PRINT US
ING"#####";P;
4720 IF P<0 THEN LOCATE 24,23:COLOR 5:PRINT"ｷｶｸ ｦ ｵｰﾊﾞｰ ｼﾃｲﾏｽ ! ";:COLOR 7 ELSE
LOCATE 24,23:PRINT"                              ";
4730 K=1200-G(G,2)-(21-C)*20-J(JU,2)-BU(BU,2)-S(S,2)-R(R,2)-F(2)*F:LOCATE 57,21:
PRINT USING"#####";K;
4740 IF K<0 THEN LOCATE 24,21:COLOR 5:PRINT" ｵｶﾈ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ !!      ";:COLOR 7 ELSE
 LOCATE 24,21:PRINT"                              ";
4750 RETURN
4760 LOCATE WX,WY+I1:COLOR 4:PRINT"*";:COLOR 7
4770 GOSUB 2950:IF J<1 OR J>4 THEN 4770
4780 I=I+(J=4)-(J=1):IF J=2 OR J=3 THEN LOCATE WX,WY+I1:PRINT"*";:RETURN
4790 IF I>A THEN I=A ELSE IF I<M THEN I=M
4800 IF WY=7 THEN LOCATE 19,7:PRINT USING"###";21-I;:LOCATE 27,7:PRINT USING"###
";20*(21-I)
4810 LOCATE WX,WY+I1:PRINT" ";
4820 IF WY<>7 THEN I1=I
4830 IF WX=31 THEN IF WY=3 THEN G=I ELSE IF WY=7 THEN C=I ELSE IF WY=9 THEN JU=I
 ELSE IF WY=15 THEN BU=I
4840 IF WX=64 THEN IF WY=3 THEN S=I ELSE IF WY=9 THEN R=I ELSE IF WY=15 THEN F=I
4850 GOSUB 4710:GOTO 4760
```

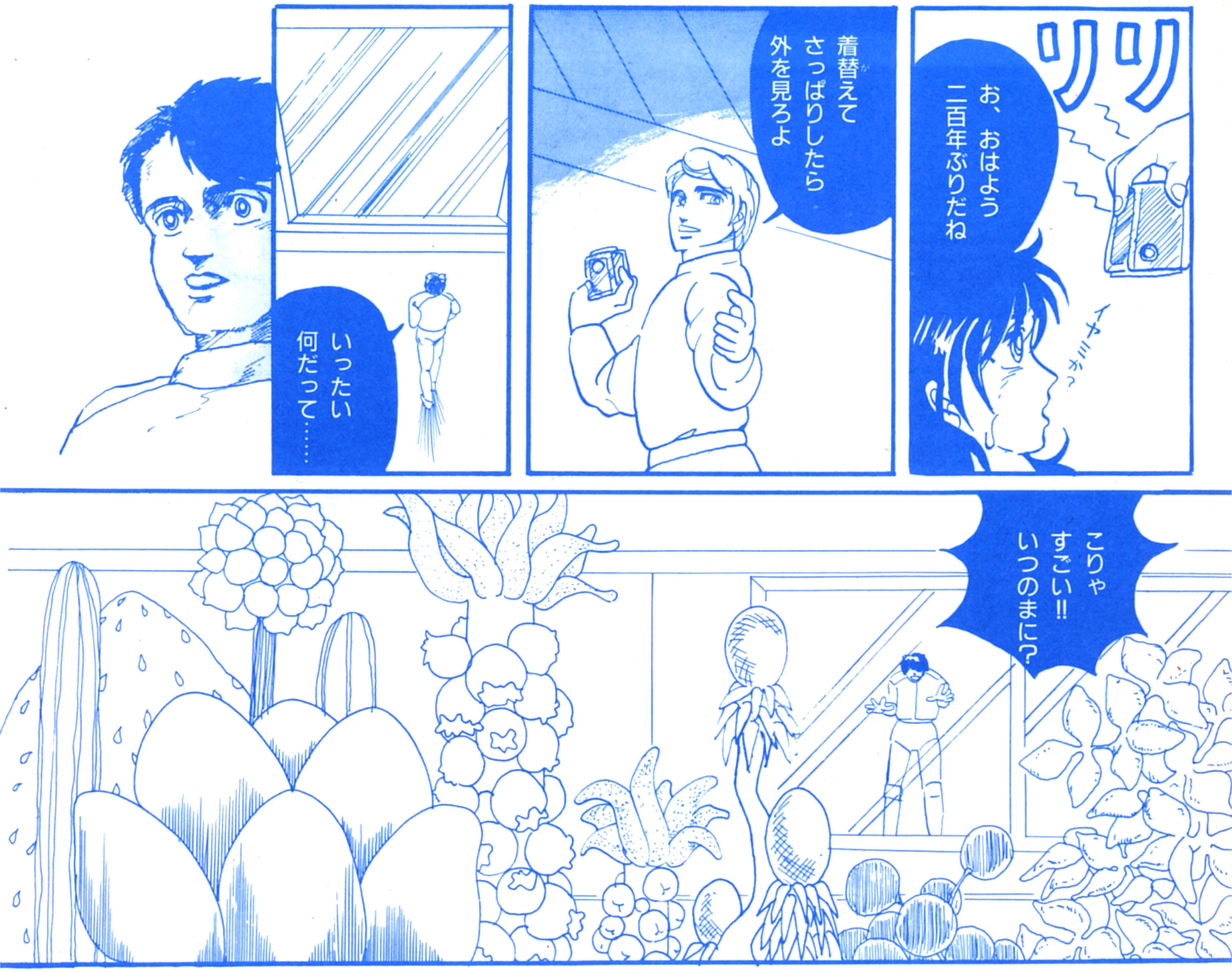
ジューシー プラネット

JUICY PLANET



のむらいずみ

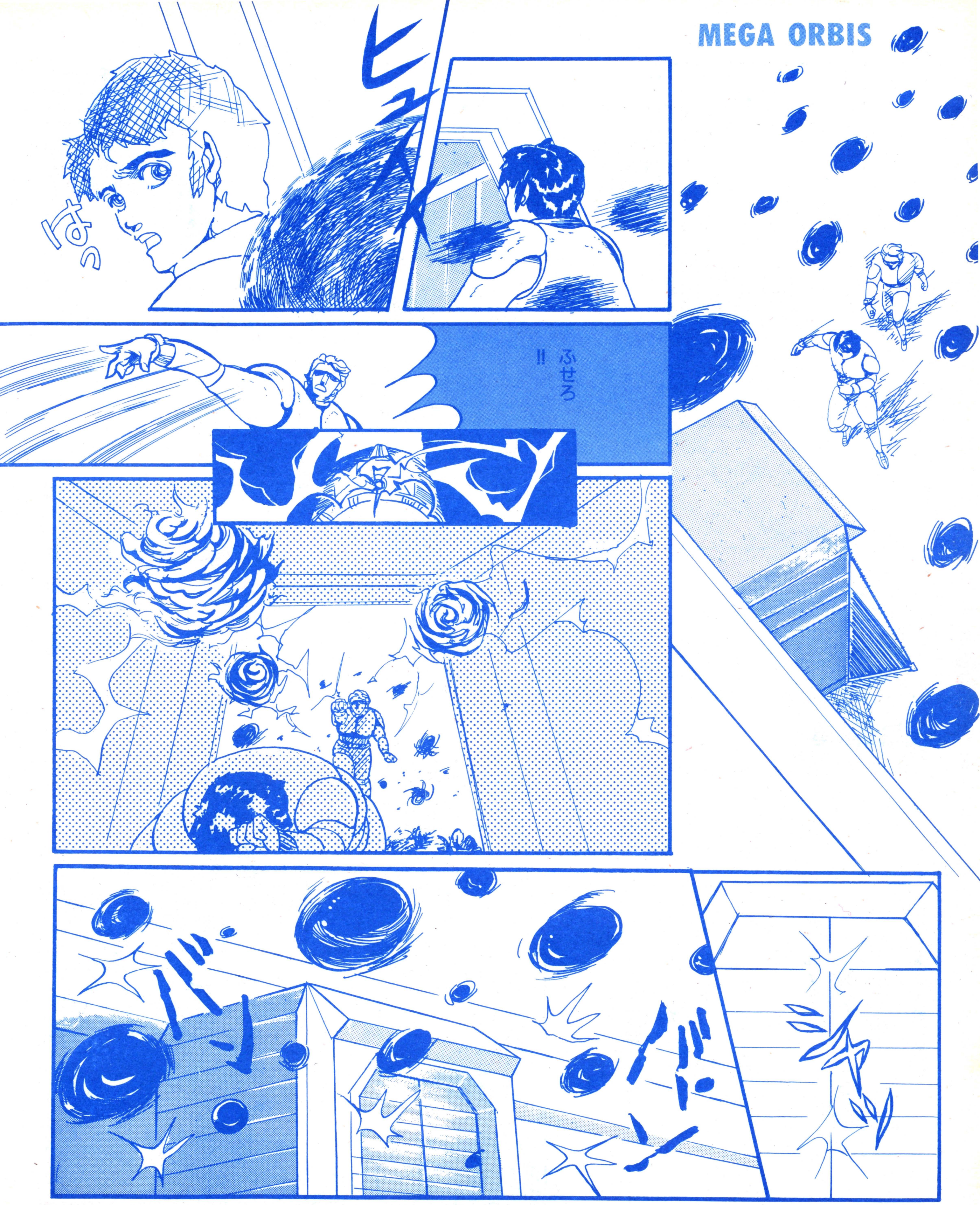

Part I Introduction
有害な生物反応はありません
調査完了 たいした生物は存在しない
グロリア星人にまあまあの生活環境だ
では我々は失礼する よろしくたのむ
移民物資輸送船が到着するまで管理します
次にめざめたら二百年後だね
寝坊するなよ
Part II Prelude
プーッ
プーッ
プーッ
ぐおー
プ
リリリ‥
ぐ

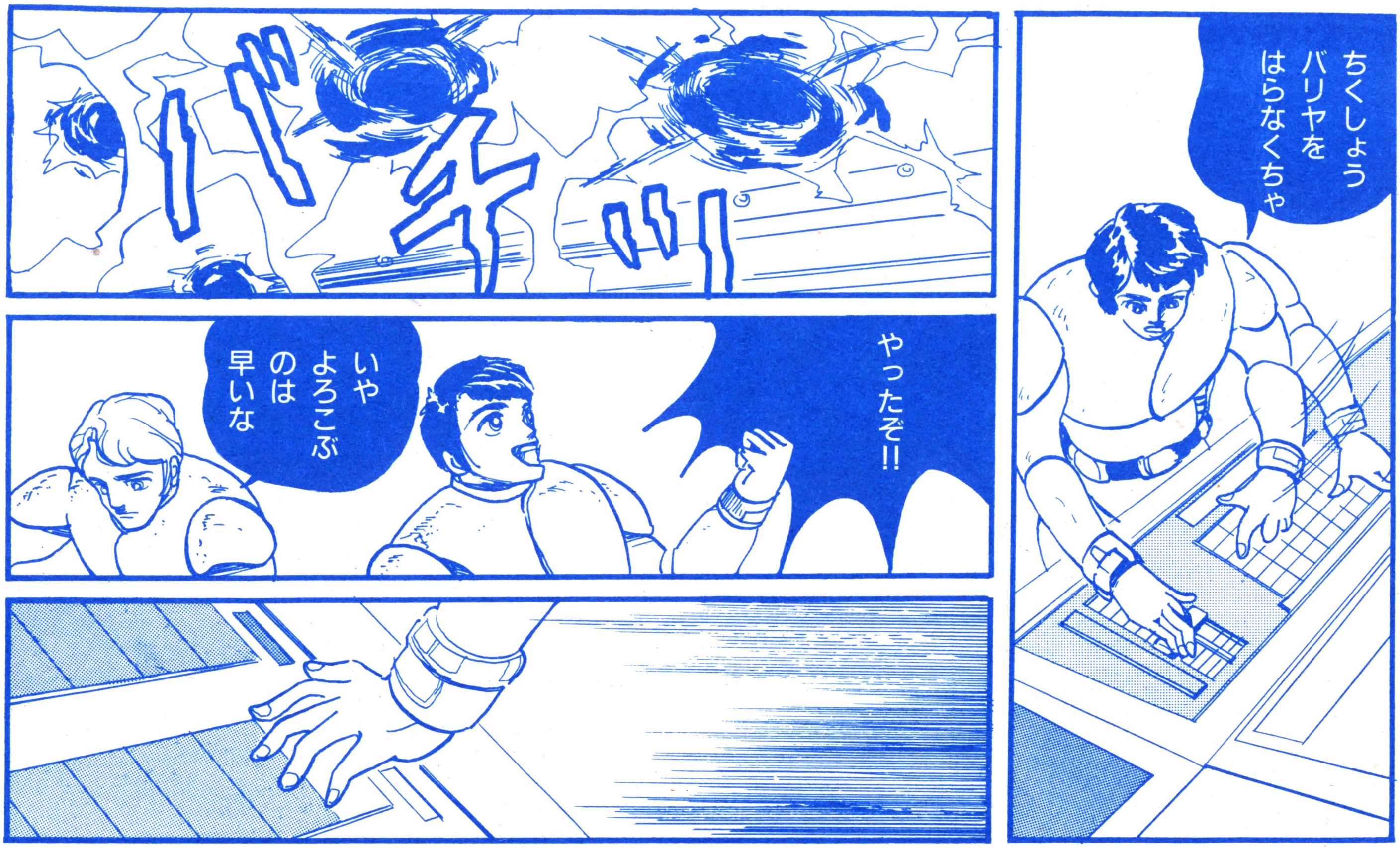


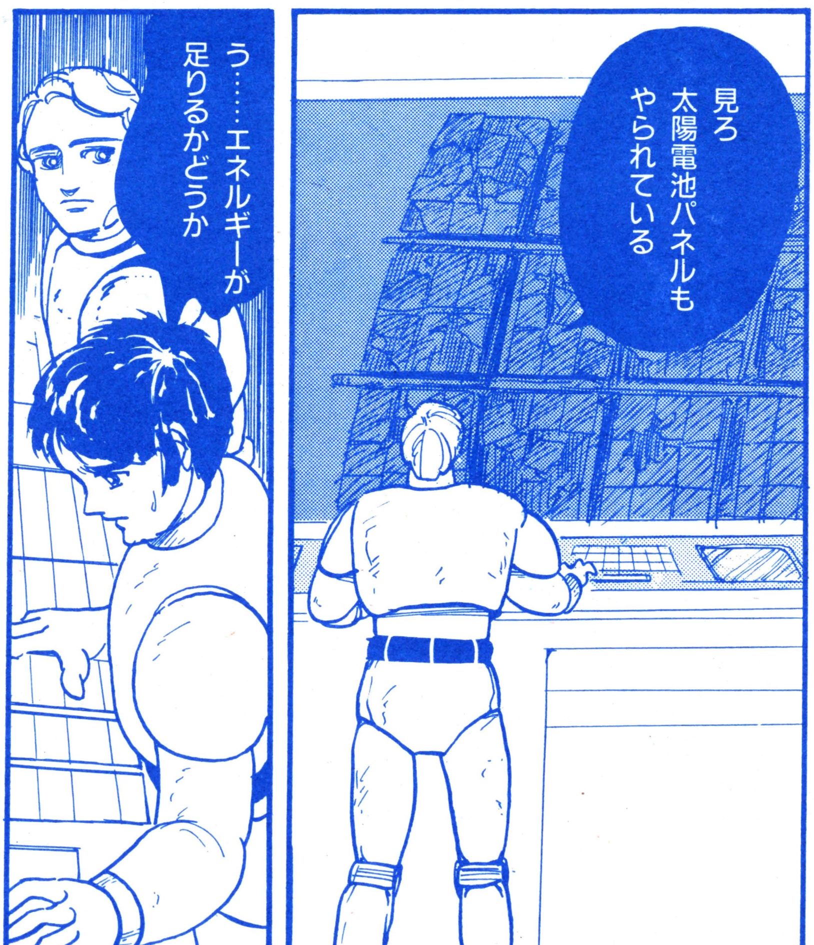
Part III Climax

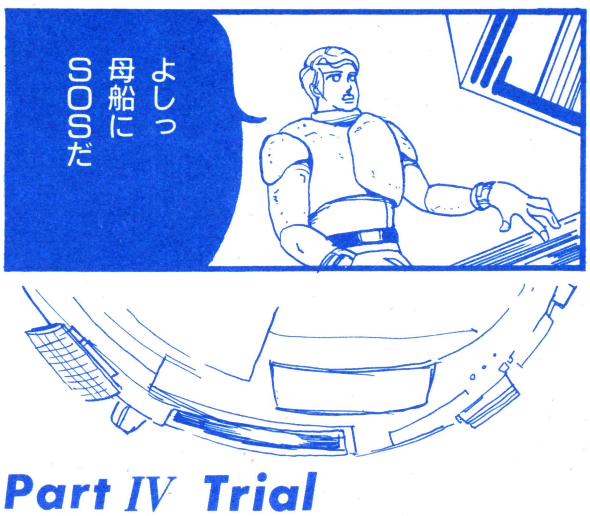



ぷるる
えっ
ちょっと待て何か変だ
きえーっ
ぶ
どういうつもりなんだ
びっくりしたんです
にげろーっ
フロイデだ！仲間どうしテレパシーをつかう生物だ
それじゃひとつひとつが生物ですか


ヒュ
はっ
ふせろ!!
バッ
バッ







Part IV Trial

SOSを受けたあなた
なんとか
フロイデの攻撃を避けて
基地にたどりつくのだ!!
あなたは
回転して飛び交う
フルーツの恐怖に
耐えられるか

JUICY PLANET



X1 辻野雅浩

今回は、グロリアとフロイデの戦いをX１でゲーム化しました。X１は、PCGを内蔵しているので、それを利用してオールBASICで組んでみました。なお、このゲームはマシン語を使用してMSXに移植進行中です。プログラムは、次号で発表の予定です。

入力方法

BASICをロードした後、POKE&H0A2、&HB7を実行してからプログラムを入力してください。

なお、↓→等のコントロールコードは、ESCキーを押してからカーソルキーを押すと入力できます。

最後まで打ち込み終ったら忘れずにセーブしておきましょう。

遊び方

パラシュートをあやつって、下から攻めてくるバナナやイチゴなどのフルーツを、ビームでやっつけます。

パラシュートは、キーの場合テンキーの4と6で左右に動かし、2と8でスピードを調整し、スペースバーでビームを発射します。

ジョイスティックの場合、トリガーでビームを発射します。

パラシュートは、フルーツにあたると爆発してしまいます。

パラシュートが全部爆発するか、着地（HIGHTが0になる）するとゲームオーバーです。無事に着地できたとき、パラシュートやエネルギーが残っているとボーナス点が得られます。

X1 BLOCK

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*    Juicy   planet             *
40 '*       1984/10/30 (TUE)        *
50 '*   Copyright (C) by M.Tsujino  *
60 '*                               *
70 '*********************************
80 '
90 WIDTH 40:INIT
100 CLICK OFF:KBUF ON
110 DEFINT a-z:COLOR 5
120 GOTO 1770
130 GOSUB 1610
140 GOSUB 890
150 RANDOMIZE
160 OPTION BASE 1:DIM x(25),y(25),c(25),x1(25),y1(25),mx(10),my(10),pc$(10),cc$(
10),po(10)
170 RESTORE:FOR z=1 TO 9:READ pc$(z),cc$(z),mx(z),my(z),po(z):NEXT
180 DATA "ﾔ↓←ｼ"," ↓← ",0,-1,5,"ﾕ↓←ｽ"," ↓← ",0,-1,5,"ﾖ↓←ｾ"," ↓← ",0,-1,5,"ｯ↓←ｿ","
 ↓← ",0,-1,5
190 DATA "ﾀﾁ↓←←ﾐﾑ","  ↓←←  ",3,-1,10,"ﾂ"," ",1,-1,30,"ﾇﾈ↓←←ﾗﾘ","  ↓←←  ",-2,-1,2
0,"ﾅﾆ↓←←ﾕﾖ","  ↓←←  ",2,-1,15,"ﾃﾄ↓←←ﾓﾔ","  ↓←←  ",1,1,25
```

MEGA ORBIS


```
200 'hot start
210 FOR z=1 TO 25:x(z)=20:y(z)=22:c(z)=5:x1(z)=20:y1(z)=22:NEXT
220 z=0:n=0:x=37:y=13:x1=x-1:ka!=0:full!=1000:hight!=1000:score=0:i=0:speed=5:p=
0:para=5
230 GOSUB 1090
240 GOSUB 1280
250 CGEN
260 LOCATE 68,0:PRINT USING"******";score
270 LOCATE 68,1:PRINT USING"******";hight!
280 LOCATE 54,0:PRINT USING"****";full!
290 LOCATE 54,1:PRINT speed:LOCATE41,0:PRINT para
300 ka!=.35-hight!/4000
310 CGEN 1
320 IF x1=x ELSE LOCATE x1,y:PRINT "    ":LOCATE x1,y+1:PRINT "    "
330 LOCATE x,y:PRINT CHR$(164+p,165+p,166+p,167+p)
340 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(180+p,181+p,182+p,183+p)
350 x1=x
360 ON STICK(a)+1 GOTO 440,440,370,440,390,440,420,440,380,440
370 IF speed=1 THEN 440 ELSE speed=speed-1:GOTO 440
380 IF speed=9 THEN 440 ELSE speed=speed+1:GOTO 440
390 IF p>=0 THEN p=p-4
400 IF 0<x AND p<0 THEN x=x-1-(9-speed)/8
410 GOTO 440
420 IF p<=0 THEN p=p+4
430 IF x<74 AND p>0 THEN x=x+1+(9-speed)/8
440 hight!=hight!-(10-speed)/4:full!=full!-(10-speed)/2
450 z=STRIG(a)
460 IF z THEN full!=full!-5:IF p<0 THEN xb=x*8+6:yb=y*8+14:LINE (xb,yb)-(0,yb),P
SET:LINE (xb,yb)-(0,yb),PRESET ELSE IF p>0 THEN xb=x*8+33:yb=y*8+14:LINE (xb,yb)
-(639,yb),PSET:LINE (xb,yb)-(639,yb),PRESET
470 IF z THEN FOR z=1 TO n ELSE 510
480 IF (p<0 AND x(z)<x AND y(z)=y)OR(p>0 AND x(z)>x AND y(z)=y) ELSE 500
490 SOUND 0,2:SOUND 1,0:SOUND 2,1:SOUND 6,1:SOUND 7,&B11:SOUND 8,16:SOUND 9,16:S
OUND 12,10:SOUND 13,0:score=score+po(c(z)):LOCATE x1(z),y1(z):PRINT cc$(c(z)):x(
z)=x(n):y(z)=y(n):c(z)=c(n):x1(z)=x1(n):y1(z)=y1(n):n=n-1
500 NEXT
510 IF RND<ka! AND n<25 THEN n=n+1:x(n)=INT(RND(1)*76)+1:y(n)=22:c(n)=INT(RND(1)
*9)+1:x1(n)=x(n):y1(n)=y(n)
520 FOR z=1 TO n:LOCATE x1(z),y1(z):PRINT cc$(c(z)):LOCATE x(z),y(z):PRINT pc$(c
(z)):NEXT
530 FOR z=1 TO n:IF my(c(z))>0 THEN x1(z)=x(z):y1(z)=y(z):x(z)=x(z)+INT(RND(1)*5
)-2:y(z)=y(z)-INT(RND(1)*3) ELSE x1(z)=x(z):y1(z)=y(z):x(z)=x(z)+mx(c(z)):y(z)=y
(z)+my(c(z))
540 IF x(z)<=0 THEN x(z)=x(z)+77
550 IF x(z)>=78 THEN x(z)=80-x(z)
560 IF y(z)<=3 THEN LOCATE x1(z),y1(z):PRINT cc$(c(z)):x(z)=x(n):y(z)=y(n):c(z)=
c(n):n=n-1
570 NEXT
580 FOR z=1 TO n
590 IF x=<x(z) AND x(z)=<x+3 AND y=<y(z) AND y(z)=<y+1 THEN LOCATE x1(z),y1(z):P
RINT cc$(c(z)):x(z)=x(n):y(z)=y(n):c(z)=c(n):x1(z)=x1(n):y1(z)=y1(n):n=n-1:full!
=0
600 NEXT
610 IF full!=<0 THEN para=para-1:SOUND0,7:SOUND1,0:SOUND2,1:SOUND3,0:SOUND6,20:S
OUND7,3:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND12,60:SOUND13,2 ELSE 630
620 FOR z=0 TO 1:LOCATE x1,y:PRINTCHR$(227+z*8,228+z*8,229+z*8,230+z*8):LOCATE x
1,y+1:PRINTCHR$(231+z*8,232+z*8,233+z*8,234+z*8):PAUSE 7:NEXT:LOCATE x1,y:PRINT"
    ":LOCATE x1,y+1:PRINT"    ":PAUSE 5:full!=1000:p=0:speed=5
630 IF para=0 THEN full!=0:GOTO 760
640 IF hight!<=900THEN SCREEN ,,3:LINE(0,184)-(639,199),PRESET,bf:SCREEN ,,1:LIN
E(0,184)-(639,199),PSET,bf,HEXCHR$("55"):GOSUB 680:GOTO 760
650 IF hight!<500 THEN CANVAS 2,1,5
660 GOTO 250
670 'ﾁｬｸﾘｸ
680 FOR z=12 TO 20
690 LOCATE x1,z:PRINT "    "
700 LOCATE x1,z+1:PRINTCHR$(164,165,166,167)
710 LOCATE x1,z+2:PRINTCHR$(180,181,182,183)
720 FOR i=1 TO 900:NEXT
```

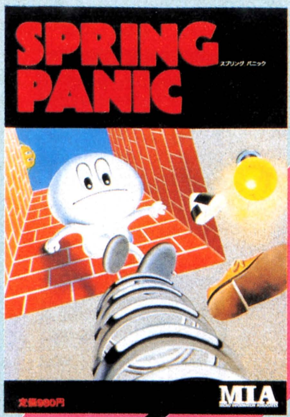
MEGA ORBIS


```
730 NEXT
740 RETURN
750 'game over
760 bonus=para*100+full!/10:score=score+bonus
770 CLS:CONSOLE:CSIZE 2:SCREEN:CGEN:COLOR2:LOCATE 16,8:PRINT#0 "G a m e    O v e
 r":CSIZE
780 IF bonus=0 THEN LOCATE 30,12:PRINT"NO Bonus":GOTO 800
790 LOCATE 29,12:PRINT"Bonus  =";bonus
800 COLOR 4:IF hiscore<score THEN hiscore=score:LOCATE 26,10:PRINT"Congratulatio
n !":LOCATE 24,14:PRINT"Your score is hi-score.":GOTO 820
810 LOCATE 26,10:PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｼﾀ ﾏﾀﾄﾞｳｿﾞ":LOCATE 26,14:PRINT"Your SCORE =";scor
e
820 LOCATE 27,16:PRINT"HI-SCORE =";hiscore
830 COLOR6:LOCATE 26,18:PRINT"Try Again  [y/n] ?";
840 i$=INPUT$(1)
850 IF i$="Y" OR i$="y" OR i$="ﾝ" THEN 210
860 IF i$="N" OR i$="n" OR i$="ﾐ" THEN CLS4:INIT:PRINTTAB(5);"ﾊﾞｲ ﾊﾞｲ ﾏﾀﾈ !":CLI
CK ON:KBUF ON:END
870 GOTO 830
880 'hiclear
890 hiscore=0
900 'control select
910 WIDTH 80:CGEN:COLOR 6
920 LOCATE 31,4:PRINT "control select"
930 COLOR 5
940 LOCATE 30,6:PRINT "Ten Key ------- 0"
950 LOCATE 30,8:PRINT "Joy Stick 1 --- 1"
960 LOCATE 30,10:PRINT "Joy Stick 2 --- 2"
970 LOCATE 32,13:PRINT "Select (0-2) ";
980 a$=INPUT$(1)
990 IF a$="0" OR a$="1" OR a$="2" ELSE BEEP:GOTO 910
1000 a=VAL(a$):COLOR 2:PRINT a$
1010 COLOR 6
1020 LOCATE 18,16:PRINT "ﾖｹﾚﾊﾞ space ｴﾗﾋﾞﾅｵｽﾅﾗ return key ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":PAUSE 5
1030 a$=INKEY$
1040 IF a$=" " THEN KEY0,"":RETURN
1050 IF a$=CHR$(13) THEN 910
1060 LOCATE 18,16:PRINT "                                                        ":PAUSE 5:G
OTO 1020
1070 RETURN
1080 'explanation and screen init.
1090 CLS4:INIT
1100 LOCATE 10,2:PRINT"ﾁｭｳｵｳ ﾆ ｱﾙ ﾊﾟﾗｼｭｰﾄ ｦ ｱﾔﾂｯﾃ ｼﾀｶﾗ ﾉﾎﾞｯﾃｸﾙ ﾌﾙｰﾂ ｦ ｳﾂﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1110 CGEN 1:LOCATE 20,4:PRINT"､･ﾗｧ":LOCATE 20,5:PRINT"ｴｵｶｷ"
1120 FOR z=1 TO 6:LOCATE 21,z*3+4:PRINT pc$(z+3):NEXT
1130 CGEN:LOCATE 26,5:PRINT"ﾊﾟﾗｼｭｰﾄ (";RIGHT$(STR$(para),LEN(STR$(para))-1);"ｷ)"
1140 LOCATE 26,8:PRINT"ﾊﾞﾅﾅ (";po(4);"ﾃﾝ)"
1150 LOCATE 26,11:PRINT"ﾊﾟｲﾅｯﾌﾟﾙ (";po(5);"ﾃﾝ)"
1160 LOCATE 26,14:PRINT"ｲﾁｺﾞ  (";po(6);"ﾃﾝ)"
1170 LOCATE 26,17:PRINT"ﾓﾓ (";po(7);"ﾃﾝ)"
1180 LOCATE 26,20:PRINT"ﾌﾞﾄﾞｳ (";po(8);"ﾃﾝ)"
1190 LOCATE 26,23:PRINT"ﾘﾝｺﾞ  (";po(9);"ﾃﾝ)"
1200 CANVAS 0,0,0:LAYER 1,2,3,4
1210 SCREEN ,,2:LINE(0,16)-(639,199),PSET,bf,HEXCHR$("55")
1220 SCREEN ,,3:LINE(0,16)-(639,199),PSET,bf,HEXCHR$("AA")
1230 KEY 0,""
1240 COLOR6:LOCATE50,13:PRINT"Push Space Key to Start"
1250 IF INKEY$=" " THEN RETURN
1260 PAUSE 5:LOCATE50,13:PRINT"                         ":PAUSE 5:GOTO 1240
1270 'game start
1280 SCREEN ,,1:CANVAS 2,1,0
1290 CLS:CSIZE 2:COLOR 6
1300 LOCATE 26,0:PRINT#0"Game Start !!"
1310 COLOR 7:CGEN 1
1320 FOR z=64 TO 32 STEP -2
1330 LOCATE z,2:PRINT#0"ﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏ "
1340 LOCATE z,3:PRINT#0"ﾙﾚﾛﾜﾝﾞﾟ "
1350 FOR i=1 TO 400:NEXT
1360 NEXT
```

```
1370 LOCATE 36,3:PRINT#0""
1380 FOR i=1 TO 300:NEXT
1390 LOCATE 37,4:PRINTCHR$(164,165,166,167)
1400 LOCATE 37,5:PRINTCHR$(180,181,182,183)
1410 FOR i=1 TO 300:NEXT
1420 FOR z=0 TO 32
1430 LOCATE 37,z¥4+5:PRINTCHR$(164,165,166,167)
1440 LOCATE 37,z¥4+6:PRINTCHR$(180,181,182,183)
1450 LOCATE z+32,2:PRINT#0" ﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏ"
1460 LOCATE z+32,3:PRINT#0" ﾙﾚﾛﾜﾝﾞﾟ"
1470 LOCATE 37,z¥4+4:PRINT"    "
1480 FOR i=1 TO 250:NEXT
1490 NEXT
1500 LOCATE 65,2:PRINT#0"        "
1510 LOCATE 65,3:PRINT#0"        "
1520 CSIZE 3:LOCATE 26,0:PRINT#0"                    ":CSIZE
1530 CGEN
1540 LOCATE 2,0:PRINT"HI-SCORE  ";USING"******";hiscore
1550 LOCATE 60,0:PRINT"SCORE   "
1560 LOCATE 60,1:PRINT"HIGHT   "
1570 LOCATE 48,0:PRINT"Full  "
1580 LOCATE 48,1:PRINT"Speed   ":LOCATE30,0:PRINT"Parachute  "
1590 RETURN
1600 'title
1610 WIDTH 40:INIT:COLOR 2:c=2
1620 LINE(35,40)-(55,45),PSET,,bf:LINE(43,45)-(48,75),PSET,,bf:CIRCLE(36,75),7,c
,1,-180,0:CIRCLE(36,75),12,c,1,-180,0:LINE(24,75)-(29,75),PSET:PAINT(25,76),c
1630 LINE(80,40)-(85,70),PSET,,bf:CIRCLE(97,70),12,c,.9,-180,0:CIRCLE(97,70),17,
c,.9,-180,0:LINE(109,40)-(114,70),PSET,,bf:PAINT(84,71),c
1640 LINE(138,40)-(161,45),PSET,,bf:LINE(147,45)-(152,80),PSET,,bf:LINE(138,80)-
(161,85),PSET,,bf:CIRCLE(207,63),18,c,1:CIRCLE(207,63),23,c,1:PAINT(207,83),c
1650 LINE(220,55)-(230,72),PSET,0,bf:LINE(251,40)-(269,60)-(269,86)-(274,86)-(27
4,60)-(291,40)-(286,40)-(271,55)-(256,40)-(251,40),PSET:PAINT(254,41),c
1660 COLOR1:c=1
1670 LINE(40,110)-(45,145),PSET,,bf:LINE(45,110)-(50,115),PSET,,bf:LINE(45,125)-
(50,130),PSET,,bf:CIRCLE(50,120),5,c,1,-90,90:CIRCLE(50,120),10,c,1,-90,90:PAINT
(56,120),c
1680 LINE(80,110)-(85,145),PSET,,bf:LINE(85,140)-(100,145),PSET,,bf:LINE(130,110
)-(120,145)-(123,145)-(130,120)-(137,145)-(140,145)-(130,110),PSET:PAINT(130,115
),c
1690 LINE(125,130)-(135,130),PSET:LINE(125,133)-(135,133),PSET:PAINT(130,132),c
1700 LINE(160,110)-(165,145),PSET,,bf:LINE(175,110)-(180,145),PSET,,bf:LINE(165,
110)-(175,135),PSET:LINE(165,120)-(175,145),PSET:PAINT(170,125),c
1710 LINE(200,110)-(205,145),PSET,,bf:LINE(205,110)-(220,115),PSET,,bf:LINE(205,
125)-(215,130),PSET,,bf:LINE(205,140)-(220,145),PSET,,bf
1720 LINE(240,110)-(260,115),PSET,,bf:LINE(248,115)-(253,145),PSET,,bf
1730 COLOR 6:LOCATE 2,21:PRINT"Push Space Key to control select !":PAUSE 5
1740 IF INKEY$=" " THEN KEY0,"":WIDTH 80:INIT:RETURN
1750 LOCATE 2,21:PRINT"                                   ":PAUSE 5:GOTO 1730
1760 'pcg set
1770 CLS:CFLASH 1:CSIZE 3:LOCATE 8,12:PRINT#0"PCG SETTING":CFLASH
1780 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1790 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("00031C22418080FF00031F3F7FFFFFFF00031C22418080FF")
1800 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("1FE10101816111FF1FFFFFFFFFFFFFFF1FE10101816111FF")
1810 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("FE818080818688FFFEFFFFFFFFFFFFFFFE818080818688FF")
1820 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("00F00E41810101FF00F0FEFFFFFFFFFF00F00E41810101FF")
1830 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("00031C22418080FF00031F3F7FFFFFFF00031C22418080FF")
1840 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("1FE10101816111FF1FFFFFFFFFFFFFFF1FE10101816111FF")
1850 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("F887808081868 8FFF8FFFFFFFFFFFFFFF887808081868 8FF")
1860 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("00C0384482010 1FF00C0F8FCFEFFFFFF00C03844820101FF")
1870 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("000F7082818080FF000F7FFFFFFFFFFF000F7082818080FF")
1880 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("7F81010181611 1FF7FFFFFFFFFFFFFFF7F810101816111FF")
1890 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("F887808081868 8FFF8FFFFFFFFFFFFFFF887808081868 8FF")
1900 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("00C03844820101FF00C0F8FCFEFFFFFF00C03844820101FF")
1910 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("00000000C0C040408081E3F3F3F3F3F08081E3F3F3F3F3F")
1920 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("0000000030302020101078FCFCFCFCFC101078FCFCFCFCFC")
1930 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("000008081030206070F1E3E7EFCFCFC070F1E3E7EFCFCFC")
1940 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("00001010080C0406E0F0787C7E3F3F3FE0F0787C7E3F3F3F")
1950 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("201008040200FF00201008040200FF00201008040200FF00")
```

```
1960 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("010102020202FE3E010102020202FE3E01010202327AFF7F")
1970 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("000000010618000000000001061800000000000106DFF8FF")
1980 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("041860800000000004186080000000000418608000000000")
1990 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("201C030000000000201C030000000000201C030000000000")
2000 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("010180700C000000010180700C000000010187730F070202")
2010 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("8080010E300000008080010E300000008080E1CEF0E04040")
2020 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0438C000000000000438C000000000000438C00000000000")
2030 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("201806010000000020180601000000002018060100000000")
2040 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("00000080601800000000008060180000000000008060FB1FFF")
2050 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("8080404040407F7C8080404040407F7C808040404C5EFFFE")
2060 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("040810204000FF00040810204000FF00040810204000FF00")
2070 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("06040C08101000003F3F3F7E7C78F0E03F3F3F7E7C78F0E0")
2080 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("6020301008080000FCFCFC7E3E1E0F07FCFCFC7E3E1E0F07")
2090 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("2020303000000000FCFCFCFCFC781010FCFCFCFCFC781010")
2100 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("04040C0C000000003F3F3F3F3F1E08083F3F3F3F3F1E0808")
2110 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("0000000000000000071F3F7FFFFFFFFF07173E6F7FFBDFFE")
2120 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("0000000000000000E0F8FCFEFFFFFFFFA0F8EC7EFBBFF7FE")
2130 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("0000000000000000004AFFFFFF7E3C18DB34020404080000")
2140 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("0100001C03007CFF000000003C7B7CFF0000000000000000")
2150 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("8060809C60001CF8000000001EEF1CF80000000000000000")
2160 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("00000000D1D1E0D000000000D1D1E0D00080700000000000")
2170 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("00000000C0E0D83C00000000C0E0D83C18060AC930000000")
2180 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("030F1F3F376F6F4F030F1F3F376F6F4F0000000000000000")
2190 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("00C0F0F8FCFCFEFE00C0F0F8FCFCFEFE0000000000000000")
2200 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("000000030F3F7F0000000000000000FF00000000030303FF")
2210 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("000F7FFFFFFFFFFF00000000000000FF000000006D6D6DFF")
2220 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FF00000000B6B6B6FF")
2230 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FF00000000DBDBDBFF")
2240 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FF000000006D6D6DFF")
2250 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("00F0FEFFFFFFFFFF00000000000000FF00000000B6B6B6FF")
2260 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("000000C0F0FCFE0000000000000000FF00000000C0C0C0FF")
2270 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("0000000000000324FFFFFF7F3F000000F7BFFF5B37031CD3")
2280 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("0000000000006008FFFFFFFEFC000000AFFB7FFADCE098D7")
2290 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
2300 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("0700FC7F01001E07070000007E3F1F07F8FFFF7F7F3F1F07")
2310 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("E00038F88000FCF0E00000007CFEFCF018F8F8F8FCFEFCF0")
2320 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("337B79166EEFF660337B79166EEFF6600000000000000000")
2330 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("BCD8A636EC600000BCD8A636EC6000000000000000000000")
2340 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("DF9F9F8F87864D38DF9F9F8F87864D380000000000000000")
2350 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("FFBFBF7F7EFEFCF0FFBFBF7F7EFEFCF00000000000000000")
2360 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("007F3F0F03000000FF00000000000000FF03030300000000")
2370 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("00FFFFFFFF7F0F00FF00000000000000FF6D6D6D00000000")
2380 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FFB6B6B600000000")
2390 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FFDBDBDB00000000")
2400 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FF6D6D6D00000000")
2410 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFEF000FF00000000000000FFB6B6B600000000")
2420 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("00FEFCF0C0000000FF00000000000000FFC0C0C000000000")
2430 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFF0F0FF00000000000000FFB6B6B600000000")
2440 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFF0000FF00000000000000FFDBDBDB00000000")
2450 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFF0F0FFF00000000000000FF6D6D6D00000000")
2460 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("000000000000000000C0300C03000000FF00000000000000")
2470 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("00000000000000000010101C13109F800000000000000000")
2480 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("000000000000000000808080838C901F0000000000000000")
2490 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("00000000000000000030C30C00000000FF00000000000000")
2500 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("0000000000000000FF00000030C30C000000000000000000")
2510 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("0000000000000000F80931C1010101010000000000000000")
2520 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("00000000000000001F908C83808080800000000000000000")
2530 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("0000000000000000FF000000C0300C030000000000000000")
2540 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("000000000000000000010040100000150001004010000015")
2550 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("000000000000000000010101410000400001010141000040")
2560 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("000000000000000000808080820000020080808082000002")
2570 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("000000000000000000000820800000A800000820800000A8")
2580 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("000000000000000001500000001041000150000000104100")
2590 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("000000000000000040000041010101004000004101010100")
2600 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("000000000000000020000828080800002000082808080000")
2610 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("0000000000000000A800000080200800A800000080200800")
2620 LOCATE 8,12:PRINT#0"                    ":CSIZE
2630 COLOR0:KEY0,"120"+CHR$(13)+"g.130"+CHR$(13):END
```

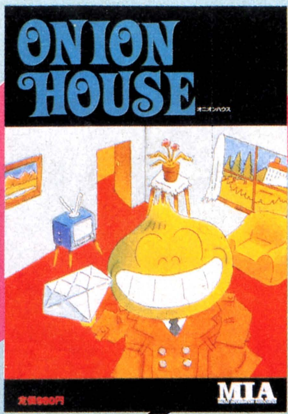

SEGA
リングが君を待っている。
セガから、チャンピオンボクシング新登場。君は若きチャンピオンになれるか。
新発売
CHAMPION BOXING
チャンピオン・ボクシング
君はファイト満々のボクサー。ジャブ、アッパー、ストレートで悪役レッドデビルをKOだ。技術が未熟でもだいじょうぶ。むずかしさを5段階に変えられるから、上達に合わせていろんなテクニックを学べるぞ。これまでとは一味ちがう本格派ゲーム。もう、やるっきゃないぜ。
(1〜2人用) 32KB ¥4,300
新発売
CHAMPION SOCCER
チャンピオン・サッカー
5分ハーフでゴールをめざせ。ドリブル、ロングキック、パス、シュート。レベルも3段階から選べるぞ。
(1〜2人用) ¥3,800
おもしろゲームぞくぞく登場。君の世界がますますひろがる。
ハッスルチューミー
かわいいねずみの楽しいゲーム、
(1人用) ¥4,300
フリッキー
ゲーム場で人気のセガフリッキー、パソコン版
(1人用) ¥4,300 32KB
占いエンゼルキューティー
SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ＋SK-1100専用
(1人用) ¥4,300 32KB
ロードランナー
プレイヤーの思考力の差がポイントなのだ
(1人用) ¥4,300 32KB
ホーム麻雀
対戦相手が選べる本格4人マージャン!
(1人〜2人用) ¥4,300 48KB
ホーム・テレビゲーム
SG-1000II
¥15,000 (本体標準価格・ゲームソフト別売)
※本体標準価格は、ジョイパッド2個、ACアダプタ(電源)、TVスイッチボックス、TVケーブルを含むセット価格。
セガ・キーボード
SK-1100 ¥13,800
SG-1000II につなげると、パソコンになるのだ。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部



スプリングパニック

おにぎり、キャンデー、長ぐつ……大事なものを全部迷路に落としてしまったおーくん。〝ほーくん〟、〝さんちゃん〟、〝はーちゃん〟に捕まらないように落とし物を集め、スプリングでジャンプ。早く脱出しよう。▶X1/C/D/turbo対応

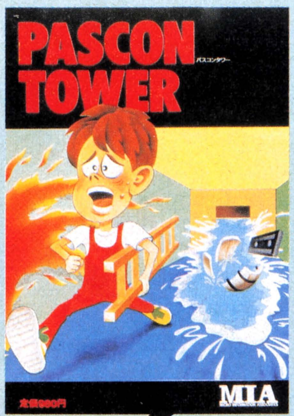
980円



オニオンハウス

オニオンハウスのどこかに隠されている世界最大のダイヤモンド、「たまねぎの星」を、君のパソコンのショートレンジ・センサーを駆使して捜し出せ。壁に流れる高圧電流、エイリアンにも注意！▶PC-6001 mkII 6601・PC-8801 mkII対応

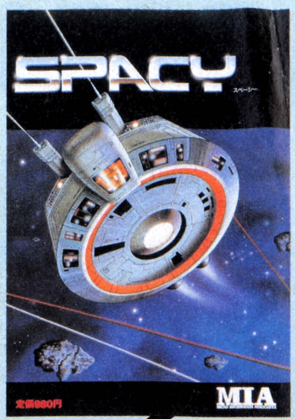
980円



パスコンタワー

エイリアンにのっとられた15階建ての「パスコンタワー」。君は各階でハシゴを5個ずつ集めて、エイリアンを避けながら上の階へと登って行くのだ。ブロックルーム、ウォータールーム等、困難が一杯。▶PC-60mkII 6601・PC-8801 mkII対応

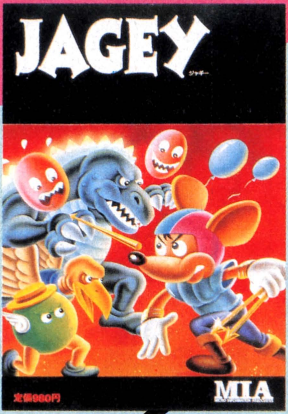
980円



スペーシー

君はスペースシップ「コバ」に搭乗し、宇宙ステーション「スペーシー」の乗組員をエイリアンから救うために飛び立った。敵の編隊、いん石群、エイリアンの波状攻撃等が君を襲う。スピーディーな3Dアクション。▶PC-6001 mkII 6601対応

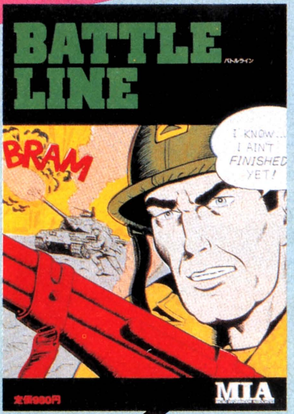
980円



ジャギー

迷路の中は、足の早い「フェイス」、ワープする「ベム」、火を吐く「ガジラ」でいっぱい。君は「ジャギー」を操り、あちこちに落ちている矢を拾っては投げて、こいつら全部を倒すのだ。おっと、酸素はまだあるか。▶PC-8801/mkII対応

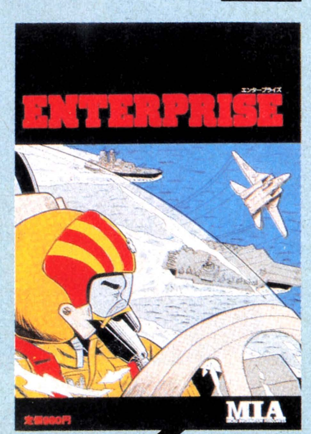
980円



バトルライン

連合軍とドイツ軍の作戦規模での戦闘を、美しいグラフィックを用いてシミュレートしたウォーゲーム。あなたは歩兵部隊と戦車部隊を率い、「突破作戦」と「要塞攻略作戦」の2つを成功に導いてほしい。▶FM-7/NEW7/77対応

980円



エンタープライズ

君は、最新鋭機を搭載する原子力航空母艦エンタープライズの指揮官だ。多くの優れた搭載機を運用し、3隻の護衛艦を統率し、敵の防衛線を突破せよ。▶PC-8801/mkII・FM-7/NEW7/77・X1/C/D/turbo対応

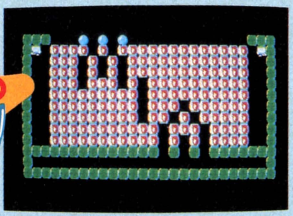
980円

複雑怪奇に組み合わせられたブロックのすき間に、ボールを落として移動させよう。いちばん下までボールが届いたらその面はクリア。ところがボールは、2個、3個と増えてくる。20面ではなんと10個。これを底まで落とすのは、至難の業。これを君は何時間、いや何日で解けるか。前代未聞、空前絶後のおもしろ難解パズルだ。

■FM-7・PC-8801/mkII・PC-9801/E/F・X1c対応▶定価3,800円

ディスク版近日発売！PC-88/98

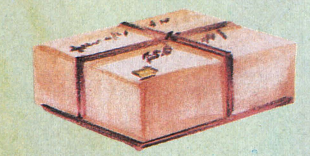




面白さに大満足、値段に大感激のゲームソフト、
新　発　売
TAPE版



ついに出ちゃったのである。コンピュータはパーソナルになり、ステレオはデジタルになり、すごい、すごいとびっくりしていたら、ついに、980円のゲームソフトが出ちゃったのである。しかも憎らしいことに、華々しく面白い。こんな場合君たちは、仰天しつつ、ワハハと喜んでいれば良いのである。



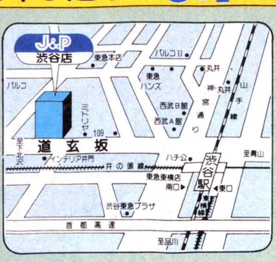
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

4F	**パソコン教室** ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
3F	**OA機器・専門書籍** ●ビジネスパソコン●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
2F	**ビジネスパソコン** ●パソコン●ディスプレイ ●プリンタ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
1F	**ホビーのパソコン** ●ホビーパソコン●テレビゲーム ●ゲームソフト●学習ソフト



Personal Computer Store J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4141

■プラズマライン
テクノソフト



驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	B1−73
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,900	B1−74
PC-6001mkII	テープ	¥4,800	B1−75
X-1	テープ	¥4,800	B1−76
X-1D	3D	¥6,900	B1−77

■将棋名人
アポロテクニカ



パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか？

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII	テープ	¥3,800	B1−78
PC-8801/mkII	5″2D	¥4,800	B1−79
PC-9801F	5″2DD	¥4,800	B1−80
MZ-1500	QD	¥4,800	B1−81

フラッピー　dBソフト

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥6,800	¥4,500	¥4,500
注文No.	B1−82	B1−83	B1−84	B1−85	B1−86

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

暗黒星雲　T&Eソフト

機種	FM-7	FM-7	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	
メディア	テープ	5″2D	5″2D	テープ	
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥4,800	
注文No.	B1−87	B1−88	B1−89	B1−90	

スターアーサーの伝説パートII。メフィウスを凌ぐフルグラフィックス20画面の超大作。3Dリアルタイム戦闘用修業プログラム付。リアルタイムのみでもゲーム可。

ポーラースターIII　キャリーラボ

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	FM-7	FM-7
メディア	テープ	5″2D	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥3,800	¥5,800	¥5,800	¥3,800	¥5,800
注文No.	B1−91	B1−92	B1−93	B1−94	B1−95

3Dスクロールゲーム。戦闘機の攻撃をかわし、要塞にプラズマミサイルを打ち込め。

英雄伝説サーガ　マイクロキャビン

機種	PC-9801F	PC-9801	PC-8801/mkII	PC-9801	
メディア	5″2DD	5″2D	5″2D	8″2D	
価格	¥9,800	¥9,800	¥9,800	¥9,800	
注文No.	B1−96	B1−97	B1−98	B1−99	

80枚を越えるフルイメージグラフィックス。3万字に及ぶメッセージ。アドベンチャーを越えたロール・ベンチャー・コミックス。

3Dゴルフシミュレーション Part2　T&E

機種	FM-7	FM-7	PC-8801/mkII	PC-9801E	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2D	5″2D	テープ
価格	¥4,000	¥6,800	¥6,800	¥6,800	¥4,000
注文No.	B1−100	B1−101	B1−102	B1−103	B1−104

完全マシン語で画面処理が高速化。1人〜4人まで同時プレーが可能、3次元立体処理でリアル感満点！

プロテクター　アポロテクニカ

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII			
メディア	テープ	5″2D			
価格	¥3,800	¥4,800			
注文No.	B1−105	B1−106			

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

チョップリフター　システムソフト

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII		
メディア	テープ	3.5D	5″1D		
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800		
注文No.	B1−107	B1−108	B1−109		

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

ミステリーハウスII　マイクロキャビン

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	MSX(32k)		
メディア	テープ	テープ	テープ		
価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800		
注文No.	B1−110	B1−111	B1−112		

1階、2階、屋根裏、地下室などに、いろいろな道具が隠されており、それを使って財宝を見つけだす知的ゲーム。

デゼニランド　ハドソン

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1
メディア	5″2DD	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	B1−113	B1−114	B1−115	B1−116	B1−117

ディズニーランドをパロッた5つのパビリオンのどこかに隠された秘宝を探し当てるべく、君はデゼニーランドに突入するのだ。アドベンチャーゲームだよ。

ジャン狂　ハドソン

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7
メディア	5″2DD	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥6,800	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥4,000
注文No.	B1−118	B1−119	B1−120	B1−121	B1−122

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

※一部新作商品について、メーカーの発売おくれのため発送までに若干の日数を要する場合があります。悪しからずご了承ください。

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□−□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
合計	本	円

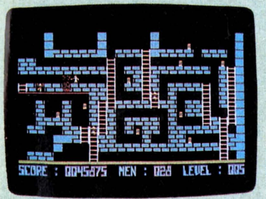
お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

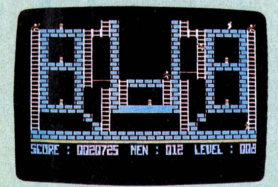
送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。



J&P メールショッ

■ロードランナー
ソフトプロ

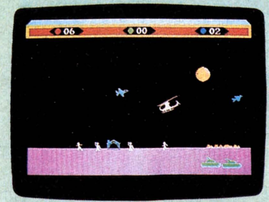




150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	B1-1
X-1	3D	¥5,800	B1-2
X-1	5″2D	¥5,800	B1-3
FM-7	テープ	¥4,800	B1-4
FM-7	5″2D	¥5,800	B1-5

■チョップリフター
ソフトプロ





君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	B1-6
FM-7	5″2D	¥5,800	B1-7
FM-77	3.5D	¥5,800	B1-8
X-1	テープ	¥4,800	B1-9
X-1	3D	¥5,800	B1-10

野球狂　ハドソン

機種	PC-8801/mkII	X-1	X-1	PC-6001mkII	FM-7
メディア	テープ	テープ	3D	テープ	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥4,000
注文No	B1-11	B1-12	B1-13	B1-14	B1-15

自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

ニュートロン　小西六エニックス

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	X-1	PC-9801F
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	5″2DD
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	B1-16	B1-17	B1-18	B1-19	B1-20

ニュートン村のロン君は、村1番の木に登り、セッセと木の実採り。毛虫やカマキリが攻撃して来る。グラフィックの美しさと、コミカルな動きが大人気！

ドラゴンスレイヤー　日本ファルコム

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	FM-77
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	3.5D
価格	¥4,800	¥7,200	¥4,800	¥7,200	¥7,200
注文No	B1-21	B1-22	B1-23	B1-24	B1-25

プレーヤー次第でゲームが無限に広がるロールプレイングが、アクションゲームのフィーリングでできる！全方向スクロールアドベンチャー。

パンチボールマリオ　ハドソン

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800	¥4,800
注文No	B1-26	B1-27	B1-28	B1-29	B1-30

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

ロードランナー　システムソフト

機種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801/E/F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	B1-31	B1-32	B1-33	B1-34	B1-35

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

ボルガード　dBソフト

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	3D	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥6,800	¥4,500
注文No	B1-36	B1-37	B1-38	B1-39	B1-40

3機合体／衝撃のメカシューティングゲーム／次々と表われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

サンダーフォース　テクノソフト

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900	¥4,800
注文No	B1-41	B1-42	B1-43	B1-44	B1-45

スクロールゲームの決定版／縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまく抜群の内容。

アズテック　コンプティーク

機種	PC-8801/mkII	FM-7	FM-77		
メディア	5″2D	5″2D	3.5D		
価格	¥6,800	¥6,800	¥6,800		
注文No	B1-46	B1-47	B1-48		

アズテカ文明の財宝を求めて地下迷宮へ…／数多くの怪物の立ちふさがる中を、武器を探していかに進むか？リアルタイムアドベンチャー。

ちゃっくんぽっぷ　ニデコ

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500	¥3,800
注文No	B1-49	B1-50	B1-51	B1-52	B1-53

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

ブラックオニキス　BPS

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1	
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ	
価格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800	
注文No	B1-54	B1-55	B1-56	B1-57	

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

プロフェッショナル麻雀　シャノアール

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7	X-1
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D	テープ
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No	B1-58	B1-59	B1-60	B1-61	B1-62

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

サラダの国のトマト姫　ハドソン

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	B1-63	B1-64	B1-65	B1-66	B1-67

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

ザ・コックピット　コムパック

機種	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1	MZ-1500	MZ-2200/200
メディア	5″2D	5″2D	テープ	QD	テープ
価格	¥5,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800	¥4,800
注文No	B1-68	B1-69	B1-70	B1-71	B1-72

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

遊びをせんとや生まれけむ・・・

知性派前頭葉のアナタには…

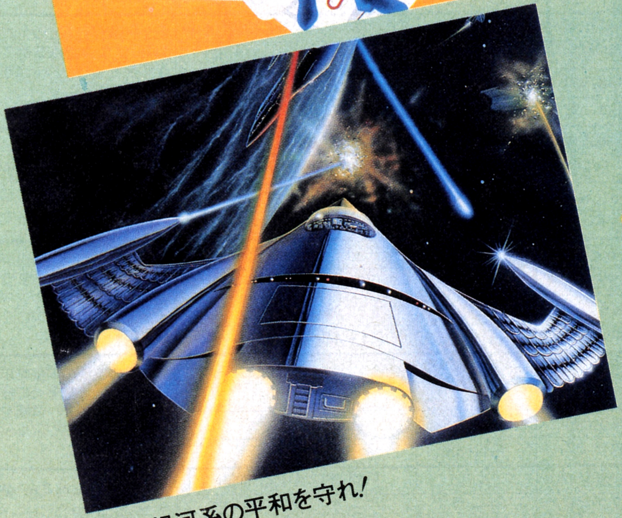
君の頭脳は英雄を超えるか。

NAPOLÉON ナポレオン

FM-7シリーズ
テープ版 ¥4,000

戦略・戦術・かけひき・探りあい…カードゲームナポレオンのおもしろさをそのままパッケージしたびっくりソフト。実戦さながらのアタマの勝負——君はみごとナポレオンになってみせるか？





君は勇敢な宇宙戦士。銀河系の平和を守れ!

PROTECTOR プロテクター

PC8801・PC8801mkII
テープ版 ¥3,800 5インチ2D版 ¥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX 3.5インチ版 ¥5,800

宇宙歴1037、銀河連邦はゼンダー帝国軍の侵略をうけ、滅亡の危機に直面していた。君は最新鋭宇宙戦闘機に乗りこみ、人類最後の防衛ラインを死守することになる——君は人類のプロテクターになれるか？

行動派前頭葉のアナタには…

絢爛豪華なフルグラフィック花札

HANAFUDA ORYU 花札お竜

PC8801・PC8801mkII
テープ版 ¥3,800

この刺激がたまらない。コンピューターお竜に頭と度胸でいざ勝負。五光や花見、猪鹿蝶と、知恵をしぼって役づくり。時間制限一本勝負、片肌脱ぎのお竜姐さんは、少しばかり手ごわいぞ。





1手1手に白熱盤上! 対局名人戦。

SHOGI MEIJIN 将棋名人

PC8801・PC8801mkII
テープ版 ¥3,800 5インチ2D版 ¥4,800
PC9801 2DD版 ¥4,800
MZ1500 QD版 ¥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX3.5インチ版 ¥5,800

これぞ将棋ソフトの決定盤。マシンの思考速度もグッとアップでイライラ解消。君のレベルに合わせて、駒落とも可能な将棋名人と知力の闘い——うむ，こいつはなかなか手強いぞ。

わたしの前頭葉は刺激を好む——

と、お考えの方は、Apollo Technica のおいしい刺激ソフトをどうぞ。

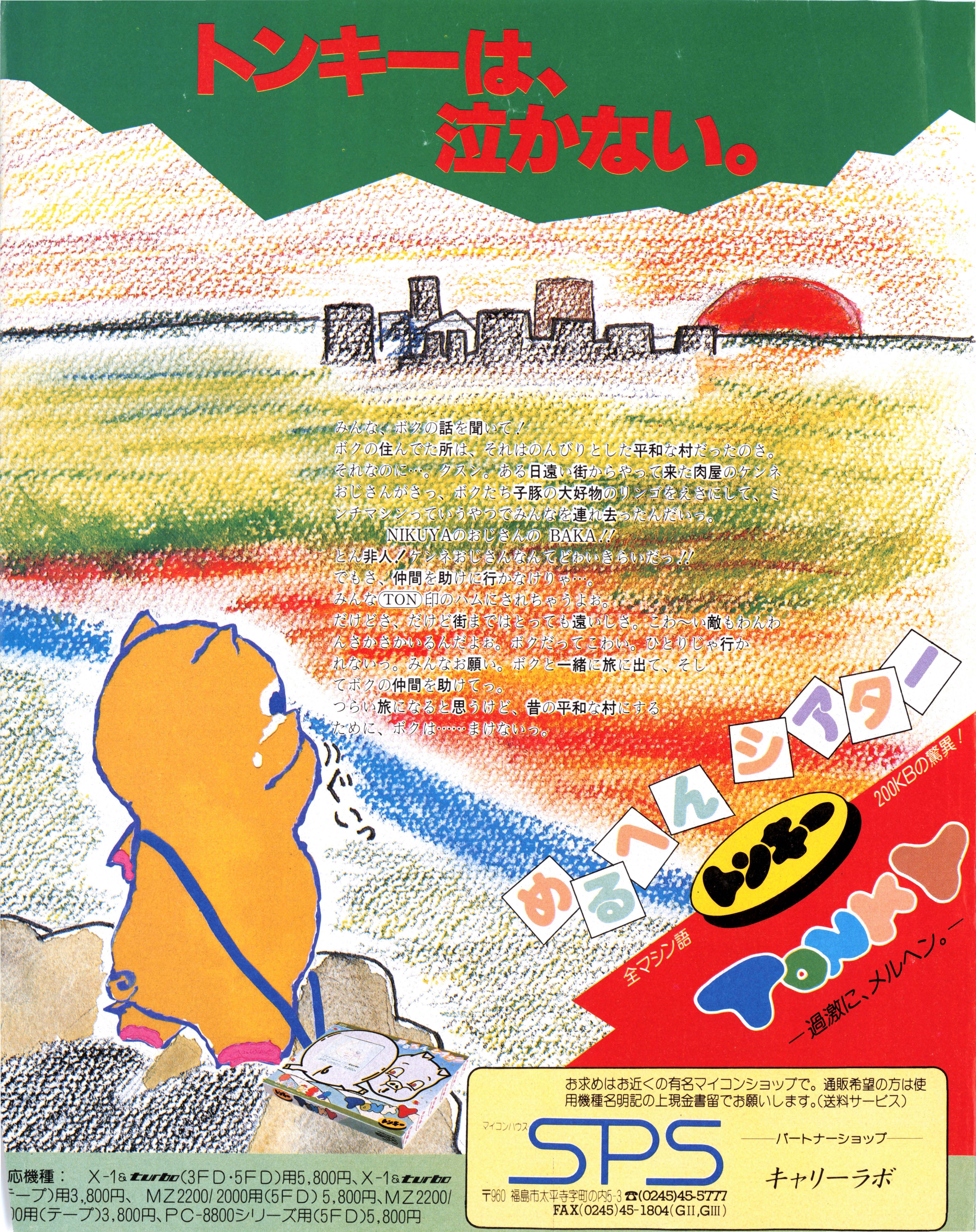
Apollo Technica

ソフトプロ株式会社・アポロテクニカ事業部

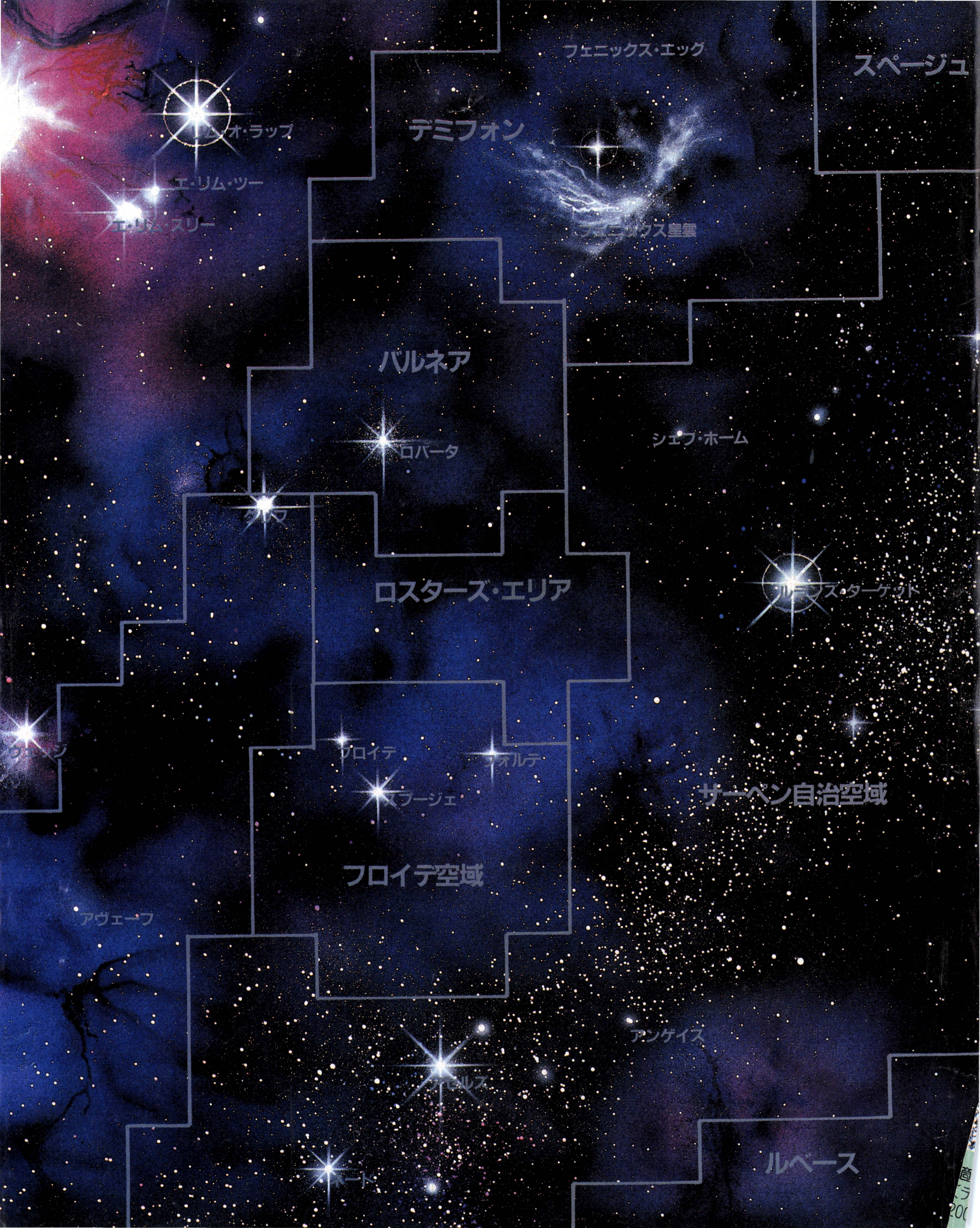
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL06(363)1221

●お買い求めは、全国パソコンショップで!

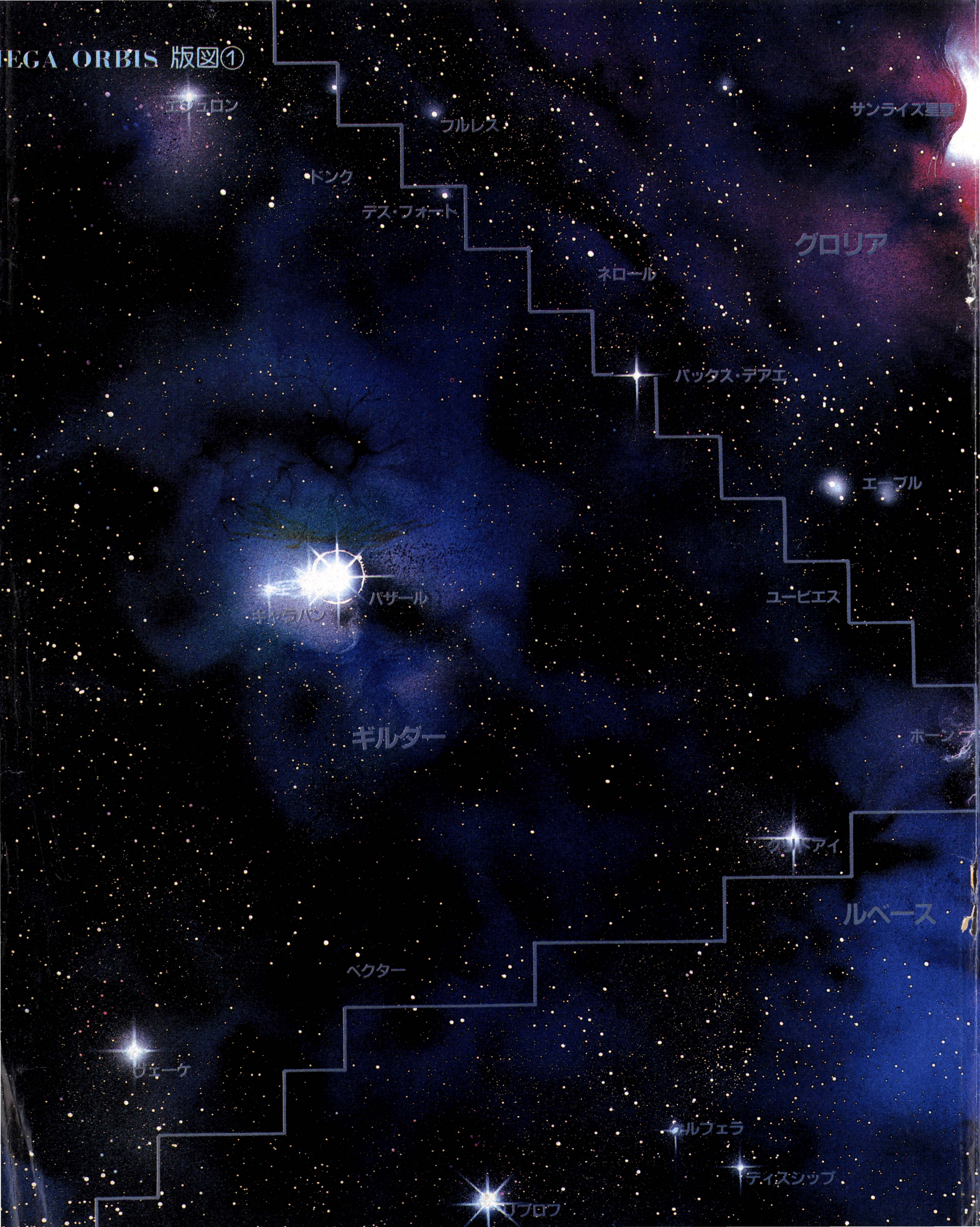
ソフトプロ株式会社



トンキーは、
泣かない。
みんな、ボクの話を聞いて！
ボクの住んでた所は、それはのんびりとした平和な村だったのさ。
それなのに…。クスン。ある日遠い街からやって来た肉屋のケンネ
おじさんがさっ、ボクたち子豚の大好物のリンゴをえさにして、ミ
ンチマシンっていうやつでみんなを連れ去ったんだいっ。
NIKUYAのおじさんの BAKA!!
とん非人！ケンネおじさんなんてどゎいきらいだっ!!
でもさ、仲間を助けに行かなけりゃ…。
みんな(TON)印のハムにされちゃうよぉ。
だけどさ、だけど街まではとっても遠いしさ。こわ〜い敵もわんわ
んさかさかいるんだよぉ。ボクだってこわい。ひとりじゃ行か
れないっ。みんなお願い。ボクと一緒に旅に出て、そし
てボクの仲間を助けてっ。
つらい旅になると思うけど、昔の平和な村にする
ために、ボクは……まけないっ。
ぐじぃっ
めるへんシアター
トンキー
200KBの驚異！
全マシン語
TONKY
―過激に、メルヘン。―
お求めはお近くの有名マイコンショップで。通販希望の方は使
用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)
マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町の内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)
―パートナーショップ―
キャリーラボ
応機種： X-1&turbo(3FD・5FD)用5,800円、X-1&turbo
ープ)用3,800円、 MZ2200/2000用(5FD) 5,800円、MZ2200/
0用(テープ)3,800円、PC-8800シリーズ用(5FD)5,800円



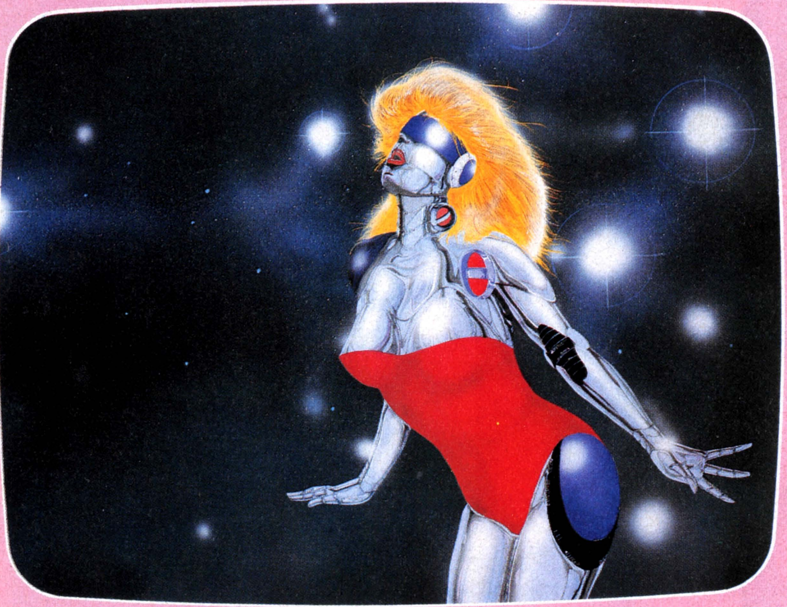
フェニックス・エッグ
スページュ
デミフォン
エ・リム・ツー
エ・リム・スリー
バルネア
ロバータ
シェフ・ホーム
ロスターズ・エリア
フロイテ
フォルテ
スプージェ
サーベン自治空域
フロイデ空域
アヴェーフ
アンゲイス
ルベース


EGA ORBIS 版図①
エシュロン
フルレス
ドンク
デス・フォート
サンライズ星雲
グロリア
ネロール
パッタス・デアエ
エーブル
パザール
キャラバン
ユービエス
ギルダー
ホーン
クリトアイ
ルベース
ベクター
ヴェーケ
ルフェラ
ティスシップ
リプロフ

お待たせしました

MZ-2200／2000登場!

（テープ版／定価4,800円）



MILKY WAY

発　売　中!

◆PC-8801／PC-8801mkII
（5″2Dフロッピー版）定価6,800円
◆SHARP X1
（テープ版）定価4,800円

近日発売予定!

◆PC8001／mkII　◆MZ-1500

オールマシン語

接近戦用メカ「ルジー」と長距離移動用メカ「ビーグルヒップ」をテスト中の君のところに地球連合軍より緊急指令が下った。「アルジュ星軍を迎撃せよ！」…………。





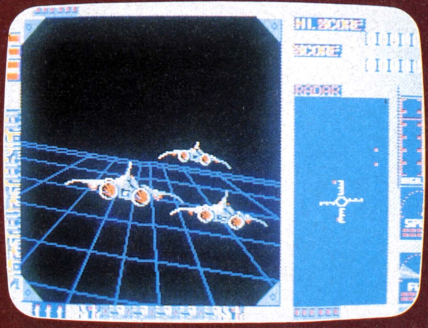




新作 近日発売予定!



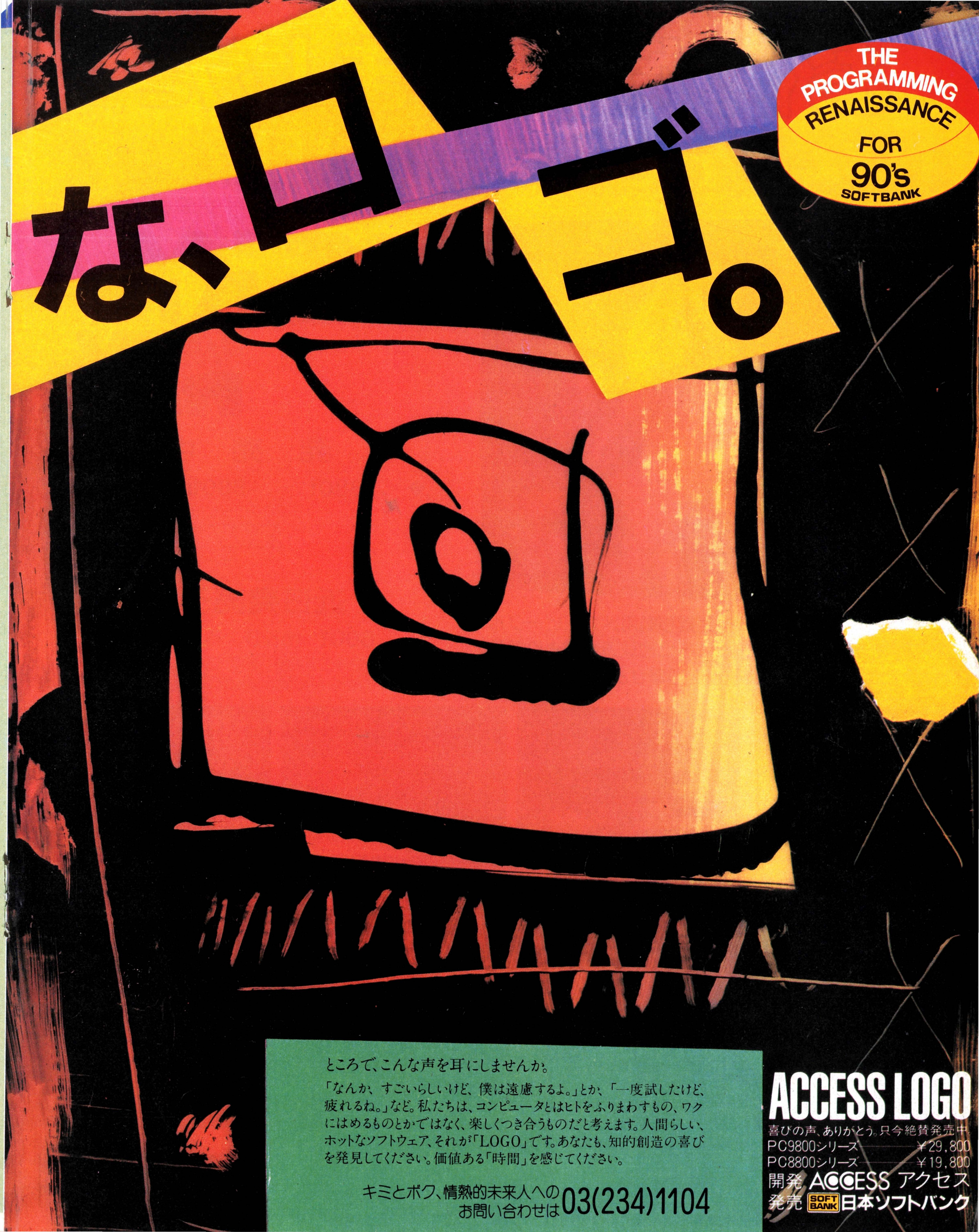
HERICOID



JU87A DSTUKA

MICRO NET
マイクロネット
Mi-cro-net Co.,Ltd
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

当社の製品がお手元に届きにくい場合は通信販売にても受付けます。ご注文は必ず現金書留にてお願い致します。
機種及び商品名明記、送料無料

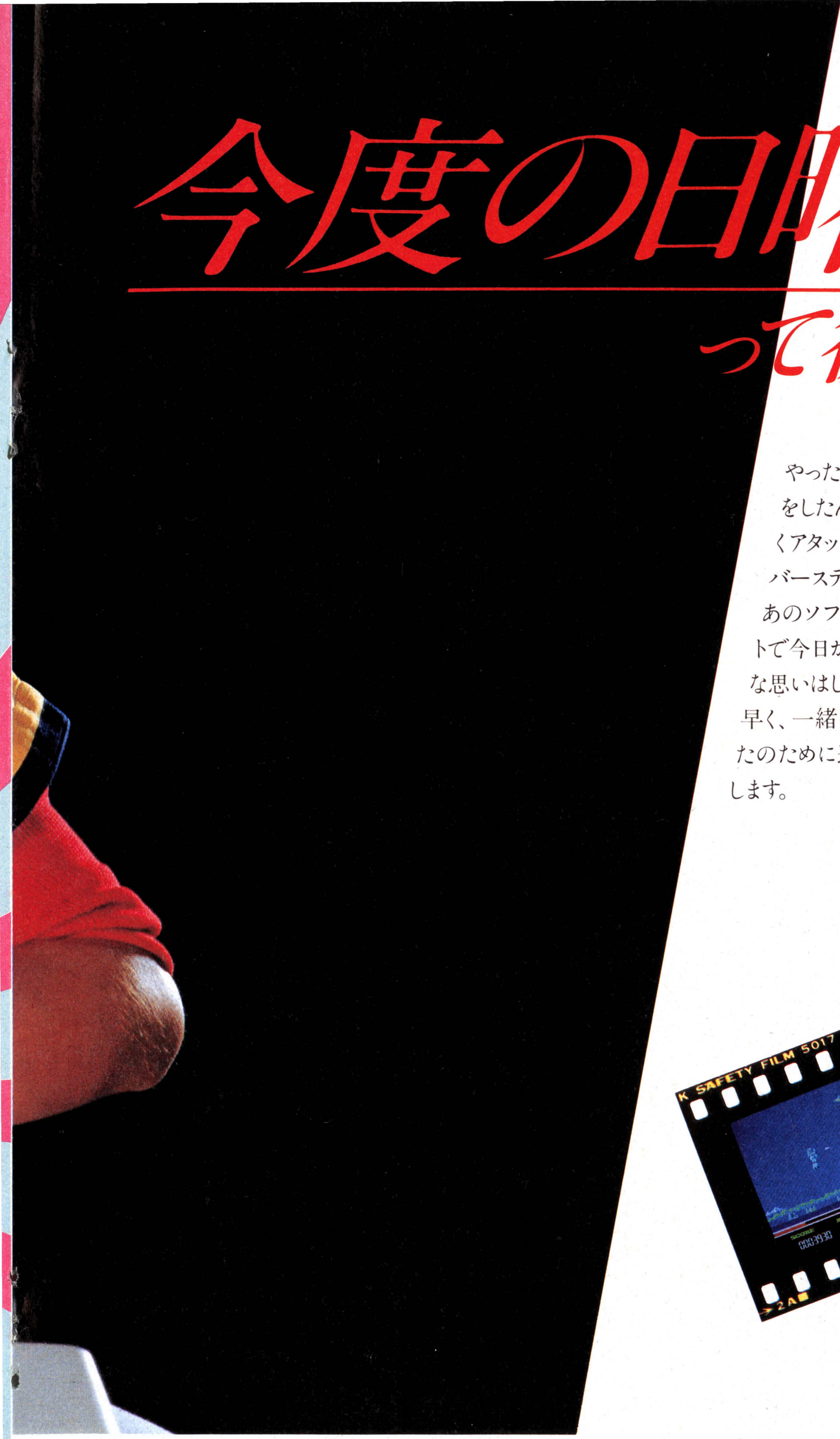

な、ロゴ。
THE PROGRAMMING RENAISSANCE FOR 90's
SOFTBANK
ところで、こんな声を耳にしませんか。
「なんか、すごいらしいけど、僕は遠慮するよ。」とか、「一度試したけど、疲れるね。」など。私たちは、コンピュータとはヒトをふりまわすもの、ワクにはめるものとかではなく、楽しくつき合うものだと考えます。人間らしい、ホットなソフトウェア、それが「LOGO」です。あなたも、知的創造の喜びを発見してください。価値ある「時間」を感じてください。
キミとボク、情熱的未来人への
お問い合わせは03(234)1104
ACCESS LOGO
喜びの声、ありがとう。只今絶賛発売中。
PC9800シリーズ ¥29,800
PC8800シリーズ ¥19,800
開発 ACCESS アクセス
発売 SOFT BANK 日本ソフトバンク



ほんきだから

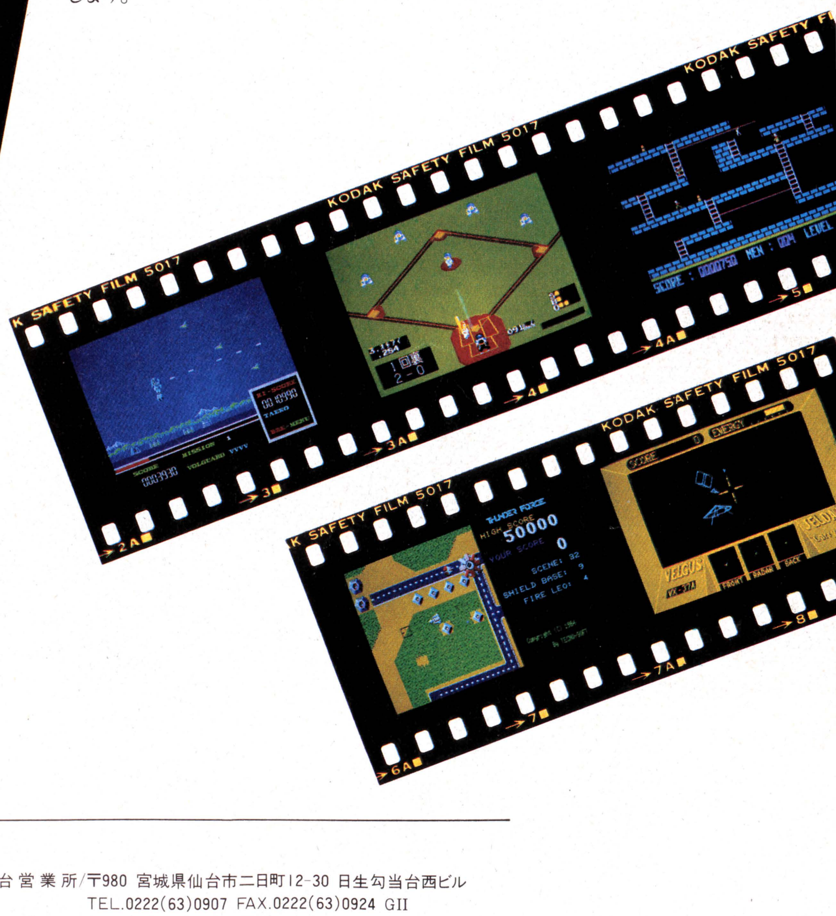
似合わないくらい、マジな横顔でつぶやいた彼。
思わずドギマギ。赤面しちゃったわたし。

「男のくせに熱くなるってことないの。」「初めからあきらめてるのね。」そんなこと言うなら、やったろ〜じゃない！と意地で始めたコンピュータ。理科系に強いキミのおすすめソフトウェアは、コンピュータの人工知能と言われる「LOGO」だった。何しろ、使いやすくて楽しいから、やってやってやりまくったっけ。今じゃ、ボクの方がコーチの立場。そして嬉しいことに、楽しい可能性はまだまだありそうな「LOGO」。“熱くさせるぜ、ロゴとキミ。”本気だからな。いいだろ



今度の日曜にねッ、
って彼女が言った。

やったぁ。ついに、いつも気になってたあの娘とデートの約束をしたんだ。彼女がパソコン始めたってこと聞いて、さりげなくアタックして見たんだけど、それが大成功。今度の日曜日、バースデーなんだって。プレゼントは、もちろん、とっておきのあのソフト。ゲーム フリークを自認する僕としては、最新ソフトで今日から大特訓するんだ。だって、彼女の前で、"ミジメー"な思いはしたくないよ。やっぱり、カッコイイとこ見せなきゃね。早く、一緒にできるといいな。——日本ソフトバンクは、あなたのために選んだ、感じるソフト"ベスト30"で熱い♥応援します。



SOFT BANK
パソコン文化のクリエイター
株式会社 日本ソフトバンク

本　　社／〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F
TEL.03(263)3598 FAX.03(263)3660・03(234)3285 GII, GIII
大 阪 支 店／〒542 大阪市南区難波千日前5-19 河原センタービル3F
TEL.06(644)0191 FAX.06(644)0160 GII, GIII
札幌営業所／〒064 札幌市中央区北二条西二丁目 STV北二条ビル
TEL.011(222)6025㈹ FAX.011(222)5105 GII
仙台営業所／〒980 宮城県仙台市二日町12-30 日生勾当台西ビル
TEL.0222(63)0907 FAX.0222(63)0924 GII
名古屋営業所／〒460 名古屋市中区栄5-26-39 タカシマ名古屋ビル6F
TEL.052(261)7215㈹ FAX.052(261)6966 GII
広島営業所／〒730 広島市南区東荒神町3-35 広島オフィースセンター3F
TEL.082(263)8683 FAX.082(263)8247 GII, GIII
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神4-8-25 ニッコービル6F
TEL.092(752)0177㈹ FAX.092(752)0179 GII, GIII



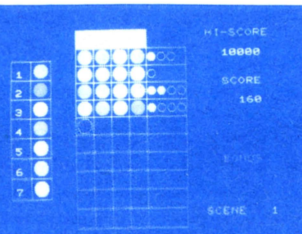
感じるソフト"ベスト20"

商品名	メーカー名	機種名
プラズマライン	テクノソフト	PC88、PC60M、X1、MZ2200
野球狂	ハドソン	PC88、PC60M、X1
ロードランナー	システムソフト	PC98、PC88、PC80M、PC60M、PC66
ファイヤークリスタル	B.P.S.	PC88
パンチボールマリオブラザーズ	ハドソン	PC88、PC60M、PC66、FM7、X1
フラッピー	デービーソフト	PC98、PC88、PC60M、X1、FM7、MZ1500、PC66、MSX
プロフェッショナル麻雀	シャノアール	PC98、PC88、N5200、FM7、X1、FM11
チョップリフター	システムソフト	PC60M、PC66
ヴォルガード	デービーソフト	PC88、FM7、X1
続・黄金の墓(スフィンクスの謎)	マジカルズゥ	PC60、MSX

商品名	メーカー名	機種名
ジャン狂	ハドソン	PC98、PC88、PC80M、PC60M、X1 FM7、MZ2000、MZ1500、MSX、IBM5550、パソピア7
ハイパースポーツII	Konami	MSX
EGGY	ポーステック	PC60、X1
マリオブラザーズ SPECIAL	ハドソン	PC88、PC80M、PC60M、PC66、FM7、MZ2000、MZ1500、X1、S1、PC98
サンダーフォース	テクノソフト	PC88、FM7、X1、MZ1500
ミステリーハウスII	マイクロキャビン	PC80M、PC60M、MSX
David's Midnight Magic	システムソフト	PC98、PC88、PC66、PC60M
信長の野望	光栄	PC98、PC88、PC80、PC60M、FM7、FM11、X1
キン肉マン	バンダイ	PC88、X1、FM7
英雄伝説サーガ	マイクロキャビン	PC98、PC88

Beep Load

このコーナーは、読者の皆さんが送ってくれたプログラムを紹介するページです。あなたの自信作、ケッ作、迷作(?)どんなプログラムでもかまいません。どしどし編集部あてに送ってください。あなたの投稿を待ってま～す。(投稿方法は133ページを読んでください)



マスターマインド

PC-8801/MKII

村山行英

はじめに

このゲームは、コンピュータが決めた4つのボールの色とその並び方を当てるというものです。

ヒット&ブローという名で有名なので、知っている人も多いと思います。

遊び方

7色のうち4色を親（コンピュータ）が隠しています。この色と並び方を予想して、その色と対応する数字（例・青＝1、白＝7）を4色分入力します。ここでは、同じ色を使うことは絶対にないので、同じ色を1度に2回入力できないようになっています。

もし間違えたときには、スペースキーを押すとひとつ前に戻ります。

4色入れ終ったらリターンキーを押してください。色だけが合っていると〝○〟が、色と位置が合っていると〝●〟が、それぞれあっている数だけ表示されます。たとえば、1・2・3・4（青赤紫緑）と入力して、〝●○〟と表示されたとすると、4色のうちどれかひとつが色と位置が合っていて、残りの3色のうちにとつが色だけ合っているということです。別に青が色と位置が合っていて、赤が色だけ合っているということではありません。

おまけ

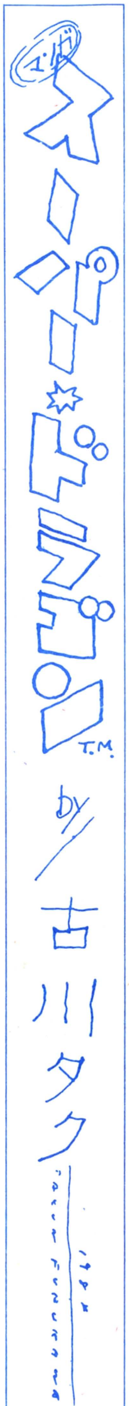
ゲームをする人が、考えやすいように色を消す機能を付けました。

たとえば、青は絶対に使われていないと思ったら〝－（マイナス）〟を押してから〝1〟を押すと青が消えます。消した色を出すときは〝＋（プラス）〟を押してその色の数字を入力してください。ただし、白を消すと枠まで消えてしまいます。直そうかと思いましたが、めんどうなのでそのままにしてあります。

最後に

初めは、むずかしいかもしれませんが、よく考えれば5回前後で当たります。

今までの最高得点は、65370点でした。



MASTER MIND 1 BLOCK

```
10   '-----------------------------------------------
20   '
30   '                  Master Mind
40   '
50   '             by  Yukihide Murayama
60   '
70   '-----------------------------------------------
80   CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN ,3
90   DEF USR=&H6EB6:A=USR(0):CLS :SCREEN ,0:DEF USR1=&H35D9
100  LOCATE ,,0:CLEAR:TI=10:HS=10000:COLOR 7:GOSUB 1500
110  FOR I=0 TO 7
120   LINE(70,I*20+30)-(149,I*20+30),7
130  NEXT I
140  LINE(70,30)-(70,170),7
150  LINE(110,30)-(110,170),7
160  LINE(150,30)-(150,170),7
170  FOR I=1 TO 7
180   LOCATE 4,(I*2+2):PRINT I
190  NEXT I
200  FOR I=1 TO 7
210   CIRCLE(130,I*20+20),14,I
220   PAINT(130,I*20+20),I
230  NEXT I
240  COLOR 4:LOCATE 29,0:PRINT "HI-SCORE"
250  COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT USING"######";HS
260  COLOR 5:LOCATE 31,5:PRINT "SCORE"
270  COLOR 7:LOCATE 30,7:PRINT USING"######";S
280  COLOR 4:LOCATE 31,13:PRINT "BONUS"
290  SC=SC+1
300  COLOR 3:LOCATE 29,18:PRINT USING"SCENE ###";SC
310  LOCATE 31,10:PRINT "      "
320  LOCATE 29,10:PRINT "          "
330  FOR I=0 TO 7
340   COLOR=(I,I)
```



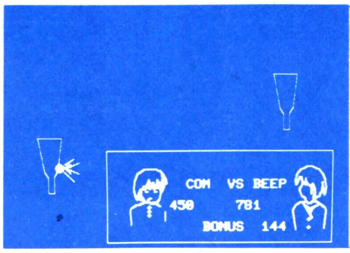

```
350 NEXT I
360 LINE(200,0)-(344,0),7
370 FOR I=1 TO 11
380  LINE(200,I*18)-(424,I*18),7
390 NEXT I
400 LINE(424,18)-(424,198),7
410 FOR I=0 TO 4
420  LINE(I*36+200,0)-(I*36+200,198),7
430 NEXT I
440 LINE(200,TI*18+19)-(424,199),0,BF
450 LINE(201,1)-(343,17),7,BF
460 T$=TIME$
470 T=VAL(MID$(T$,4,2))*100+VAL(RIGHT$(T$,2))
480 RANDOMIZE T
490 Z$="1234567"
500 FOR I=1 TO 4
510  X=INT(RND(1)*(8-I)+1)
520  A$(I)=MID$(Z$,X,1)
530  Z$=LEFT$(Z$,X-1)+RIGHT$(Z$,8-I-X)
540 NEXT I
550 FOR I=1 TO TI
560  FOR J=1 TO 4
570   CIRCLE(J*36+182,I*18+9),14,7
580   CIRCLE(J*36+182,I*18+9),14,0
590   B$(J)=INKEY$
600   A=USR1(0)
610   IF B$(J)="" THEN 570
620   IF B$(J)=" " AND J<>1 THEN J=J-1:PAINT(J*36+182,I*18+9),0:GOTO 590
630   IF B$(J)="-" THEN GOSUB 680
640   IF B$(J)="+" THEN GOSUB 730
650   K=VAL(B$(J))
660   IF K>=1 AND K<=7 THEN 780
670   GOTO 570
680   C$=INPUT$(1)
690   C=VAL(C$)
700   IF C=0 OR C>7 THEN RETURN
710   COLOR=(C,0)
720   RETURN
730   C$=INPUT$(1)
740   C=VAL(C$)
750   IF C=0 OR C>7 THEN RETURN
760   COLOR=(C,C)
770   RETURN
780   FOR L=1 TO J-1
790    IF B$(J)=B$(L) THEN 590
800   NEXT L
810   CIRCLE(J*36+182,I*18+9),14,K:PAINT(J*36+182,I*18+9),K
820   IF J=4 THEN GOSUB 860
830  NEXT J
840 NEXT I
850 GOTO 1340
860 C$=INKEY$
870 IF C$=" " THEN PAINT(326,I*18+9),0:RETURN 590
880 IF C$=CHR$(13) THEN 900
890 GOTO 860
900 HI=0:BR=0
910 FOR M=1 TO 4
920  FOR K=1 TO 4
930   IF A$(M)=B$(K) THEN BR=BR+1
940  NEXT K
950  IF A$(M)=B$(M) THEN HI=HI+1:BR=BR-1
960 NEXT M
970 FOR M=1 TO HI
980  CIRCLE(334+M*20,9+I*18),8,7:PAINT(336+M*20,9+I*18),7
990  S=S+20
1000 COLOR 7:LOCATE 30,7:BEEP 1:PRINT USING"######";S:BEEP 0
1010 NEXT M
```

```
1020 IF HI=4 THEN RETURN 1090
1030 FOR M=1 TO BR
1040  CIRCLE(334+(M+HI)*20,9+I*18),8,7
1050  S=S+10
1060  COLOR 7:LOCATE 30,7:BEEP 1:PRINT USING"######";S:BEEP 0
1070 NEXT M
1080 RETURN
1090 COLOR 2:LOCATE 31,10:PRINT "GOOD!"
1100 FOR J=1 TO 4
1110  LINE(J*36+165,1)-(J*36+199,17),0,BF
1120  CIRCLE(J*36+182,9),14,VAL(A$(J))
1130  PAINT(J*36+182,9),VAL(A$(J))
1140 NEXT J
1150 BN=INT(100/I)*100
1160 COLOR 7:LOCATE 31,15:PRINT USING"#####";BN
1170 FOR J=1 TO 1000:NEXT
1180 FOR J=0 TO BN STEP 100
1190  LOCATE 30,7:PRINT USING"######";S+J:BEEP 1
1200  LOCATE 31,15:PRINT USING"#####";BN-J:BEEP 0
1210 NEXT J
1220 S=S+J-100
1230 IF I>4 THEN TI=TI-1
1240 IF I>6 THEN TI=TI-1
1250 IF I>8 THEN TI=TI-1
1260 IF I=3 THEN TI=TI+1
1270 IF I=2 THEN TI=TI+2
1280 IF I=1 THEN TI=TI+3
1290 IF TI>10 THEN TI=10
1300 FOR J=1 TO 1000:NEXT
1310 LINE(200,0)-(424,198),0,BF
1320 LOCATE 31,15:PRINT "      "
1330 GOTO 290
1340 FOR I=0 TO 7
1350  COLOR=(I,I)
1360 NEXT I
1370 FOR J=1 TO 4
1380  LINE(J*36+165,1)-(J*36+199,17),0,BF
1390  CIRCLE(J*36+182,9),14,VAL(A$(J))
1400  PAINT(J*36+182,9),VAL(A$(J))
1410 NEXT J
1420 IF S>HS THEN HS=S
1430 COLOR 2:LOCATE 29,10:PRINT "GAME OVER"
1440 COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT USING"######";HS
1450 S=0:TI=10:SC=0
1460 C$=INKEY$
1470 IF C$=CHR$(13) THEN 1490
1480 GOTO 1460
1490 LINE(200,0)-(425,199),0,BF:GOTO 270
1500 LOCATE 10,1:PRINT"ルール ノ セツメイ
1510 LOCATE 10,3:PRINT"(1) オヤ ノ カクシテイル イロ ヲ ジュンバン ドウリ ニ アテマス ( オナジ イロ ハ ナイ )
1520 LOCATE 10,5:PRINT"(2) ジブン ガ ヨソウ シタ イロ ノ スウジ ヲ イレ RETURN KEY ヲ オシマス
1530 LOCATE 14,6:PRINT"( マチガエタ トキ ハ SPACE KEY )
1540 LOCATE 10,8:PRINT"(3) イロ ト ジュンバン ガ アタルト ´●´, イロ ダケ ガ アタルト ´O´ ガ ソレゾレ
1550 LOCATE 14,9:PRINT"アタッタ カズ ダケ デマス ( ´●OOO´ ト デテモ ハジメノ ガ アタッテ イル トハ
1560 LOCATE 14,10:PRINT"カギラナイ )
1570 LOCATE 10,12:PRINT"(4) キマッタ カイスウナイ デ アタレバ ツギ ノ メン ニ イケマス ( 1カイ デ アタルト 3
コ
1580 LOCATE 14,13:PRINT"2カイ デハ 2コ, 3カイ デハ 1コ ワク ガ フエ, 5カイ デハ 1コ, 7カイ デハ
1590 LOCATE 14,14:PRINT"2コ, 9カイ デハ 3コ ヘリマス )
1600 LOCATE 10,16:PRINT"(5) ´-´ ノ アト ニ イロ ノ スウジ ヲ イレルト ソノ イロ ガ キエマス ( ケシタ イロ ヲ
1610 LOCATE 14,17:PRINT"ダス トキ ニハ ´+´ ノ アト ニ イロ ノ スウジ ヲ イレマス )
1620 LOCATE 14,18:PRINT"´-´ ノ アト ニ 7 ハ オサナイ ヨウニ ( オモワズ ワラエマス )
1630 LOCATE 14,20:PRINT"ドーセ コノ キノウ ハ カンガエル ノガ ベンリ ナ ヨウニ アトカラ ツケタ ダケ ダカラ
1640 LOCATE 14,21:PRINT"イーンダイ! ( タンナル イイワケ )
1650 LOCATE 14,23:PRINT"HIT RETURN KEY
1660 C$=INKEY$
1670 IF C$=CHR$(13) THEN WIDTH 40,20:RETURN
1680 GOTO 1660
```

シナリオ

今から、5000年前のヘロドニア国では、王家の遺産相続をめぐって、クーデターを起こした、アブダマ大臣の反乱軍が、コロディア姫を金色の鳥に姿を変えさせてドラゴンの住む湖のほとりに幽閉した。

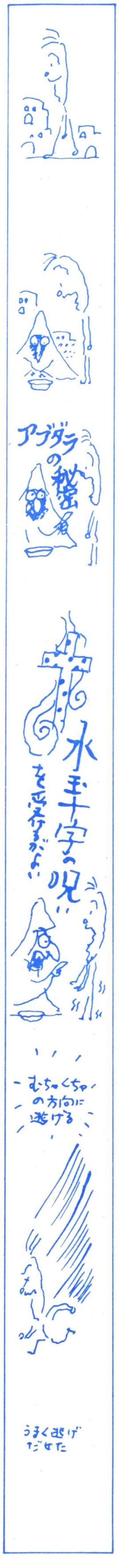
RETURN



ハゴイタゲーム

FM-7, NEW7, 77

F・A・C 佐藤元昭



はじめに

BEEPとともに、新しい年がやってきましたネ。お正月には、タコをあげて、コマをまわして、おもちを食べて、お年玉をもらって、楽しいことばかりですね。そこで、お正月気分をいっそう盛り上げるために、愛機〝FM—7〞を相手にハネツキでもやりましょう。

遊び方

このゲームには、ひとり用とふたり用があります。もちろんひとり用は、FM—7を相手に行います。キー操作は、6で上、3で下にハゴイタが動き、0で羽根を打ちます。羽根が白く光るタイミングをはかって打ちかえしてください。

ふたり用では、左側の人は、Aで上、Zで下にハゴイタが動きます。羽根を打つのは、スペースキーです。右側の人はひとり用のときと同じキーを使ってください。

何回か続けて打ちかえすことができると、ボーナス点が入ります。

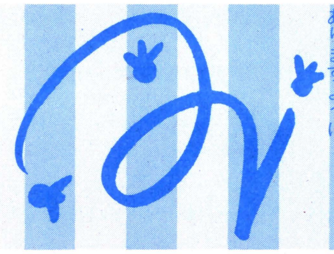
また、FM—7を相手にプレイしているときは、ボーナスのあとに、〝チャンス〞が出ます。普段はなかなかミスをしない7(セブン)ですが、このとき〝6〞のキーをたてつづけに押すと羽根のスピードが速くなり、ミスしてくれる可能性が高くなります。

入力方法

プログラムは、すべてBASICですのでとくに注意はありませんが、DATA文中の・と・をまちがえないようにしてください。

また、データを打つのがめんどうだと言う人は、200行と1160行以降は省略してもかまいません。

それでは、今年もよい年でありますように。



HAGOITA GAME 1 BLOCK

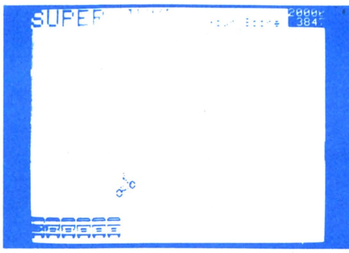
```
10 '     THE HAGOITA GAME
20 '                    By M.Sato (F.A.C)
30 COLOR=(4,2):COLOR=(2,4):COLOR=(3,0)
40 COLOR 7,0:WIDTH40,25
50 SYMBOL (10,10),"THE HAGOITA GAME",5,5,4:FOR I=0 TO 500:NEXT
60 DIM A(55),B(55),C(90),S(2),N$(2)
70 LOCATE 0,10
80 PRINT"COM TO MAN --0"
90 PRINT"MAN TO MAN --1"
100 INPUT "                    ";K$:IF K$="0"  THEN CO=1
110 INPUT "INPUT YOUR NAME (RIGHT) ";N$(2)
120 IF CO=1 THEN N$(1)="COM" ELSE INPUT"                    ( LEFT) ";N$(1)
130 PRINT:INPUT "LEVEL   1(HARD)-10(EASY) ";LE:LE=LE+30
140 RANDOMIZE TIME MOD 300
150 CLS
160 '■■■■ BEGIN
170 RESTORE 880 :GOSUB 1050
180 GET@ (56,34)-(121,58),A,G
190 GET@ (91,58)-(156,82),B,G
200 RESTORE 1160:GOSUB  1050:RESTORE 1260:GOSUB1050
210 HANE=1:SPEED=1:S(1)=0:S(2)=0:CH=0
220 RESTORE 920:GOSUB 1050
230 GET@ (70,120)-(120,165),C,G,2
240 LINE (56,34)-(156,82),PSET,0,BF
250 PUT@ (52,67)-(102,112),C,PSET,3
260 PUT@ (471,26)-(521,71),C,PSET,3
270 PUT@ (514,72)-(564,117),C,PSET,2
280 X1=52:Y1=83:X2=438:Y2=38:X=X1:Y=Y1:X=0:Z=0:D=20:B=0:BO=0
290 GOSUB 470
300 K$=INKEY$:LOCATE 0,0:PRINT" PUSH KEY !":WHILE INKEY$="":WEND:LOCATE 0,0:PRIN
T"           "
310 IK$=INKEY$
320 '■■■■ MAIN
330 GOSUB 470
340 GOSUB 600
```

```
350 FOR I=5 TO 1:BEEP1:FOR J=1 TO 5:BEEP0:NEXT:NEXT
360 SA=ABS(X-X2)
370 IF SA>30 THEN 960: ' OUT ROUTINE
380 IF F-1<>Z THEN 960:' OUT ROUTINE
390 D=INT(ABS(LE-22*(40-ABS(X-X2))/40)*SPEED)
400 X1=X2:Y1=Y2:Z=INT(RND(7)*2)
410 IF E=1 THEN X2=72+28*Z:Y2=83+50*Z ELSE X2=438+43*Z:Y2=38+36*Z
420 S(E)=S(E)+50
430 SPEED=(SPEED-.5)*.98+.5
440 IF CH=1 THEN CH=0 :LOCATE 0,0:PRINT"            "
450 B=B+1: BO=BO+INT(40-D):IF B>11 AND E=1 THEN  GOSUB 530
460 GOTO 320
470 '[redacted] SCORE
480 LINE (200,130)-(630,199),PSET,1,B
490 LOCATE 22,19:PRINTUSING"&  & VS &  &";N$(1);N$(2)
500 LOCATE 19,21:PRINTUSING"####     ####";S(2);S(1)
510 LOCATE 19,23:PRINTUSING"     BONUS ####";BO
520 RETURN
530 SYMBOL(100,0),"BONUS!",3,3,6:PLAY"L16CEG","L1602CEG":GOSUB 470:LINE (10,0)-(
639,24),PSET,0,BF
540 S(1)=S(1)+BO
550 IF CO=0 THEN S(2)=S(2)+BO ELSE GOSUB 580
560 B=0:BO=0
570 RETURN
580 SYMBOL (10,0),"CHANCE !",2,1,5:CH=1
590 RETURN
600 '[redacted] MOVE HANE UNTIL KEYIN
610 XD=(X2-X1)/D:YD=(Y2-Y1)/D:E=1-(X1>X2)
620 IF E=1 THEN K$="0":KH$="6":KL$="3" ELSE IF CO=0 THEN K$=" ":KH$="A":KL$="Z"
ELSE K$="■"
630     XD=(X2-X1)/D:YD=(Y2-Y1)/D
640     X=X1:Y=Y1
650 WHILE IK$<>K$
660     IK$=INKEY$
670 IF ABS(X-X2)< 30+ABS(XD) THEN COLOR=(4,7) ELSE COLOR=(4,2)
680 IF IK$=K$ THEN 760
690     IF IK$=KH$ THEN COLOR=(2,0):COLOR=(3,4):F=1:IF CH=1 AND E=2 THEN XD=XD*1.
3:YD=YD*1.3:BEEP1:BEEP0
700     IF IK$=KL$ THEN COLOR=(2,4):COLOR=(3,0):F=2
710     ON E GOSUB 830,860
720 IF IK$=K$ GOTO 760
730     ON E GOSUB 820,850
740 IF CO=1 THEN IF E=2 THEN GOSUB 780
750 IF ABS(X-X2)< 30 THEN COLOR=(4,7) ELSE COLOR=(4,2)
760 WEND
770 RETURN
780 IF ABS(X-X2) <-XD*.7 THEN IK$=K$
790 IF X <200 THEN F=1-(Y2>95)
800 IF F=1 THEN COLOR=(2,0):COLOR=(3,4) ELSE COLOR=(2,4):COLOR=(3,0)
810 RETURN
820 PUT@ (X,Y)-(X+65,Y+24),A,XOR,4:RETURN
830 X=X+XD:Y=Y+YD:IF X>575 OR X<0 THEN IK$=K$:RETURN
840 PUT@ (X,Y)-(X+65,Y+24),A,OR,4:RETURN
850 PUT@ (X,Y)-(X+65,Y+24),B,XOR,4:RETURN
860 X=X+XD:Y=Y+YD:IF X>575 OR X<0 THEN IK$=K$:RETURN
870 PUT@ (X,Y)-(X+65,Y+24),B,OR,4:RETURN
880 C=7'[redacted] HANE
890 DATA .1 ,80,40,95,43,7,.1,95,43,82,48,7,.2,104,43,9,7,.1,98,41,75,36,7,.1,97
,46,79,53,7,.1,93,44,61,40,7,.1,61,48,96,44,7
900 DATA .2,104,68,8,7,.1,109,68,125,65,7,.1 ,125,72,114,68,7,.1,114,68,141,64,7
,.1 ,141,72,114,68,7,.1,113,65,131,61,7,.1,131,78,112,71,7,0
910 '
920 '[redacted]  ITA
930 '
940 DATA .1,72,120,117,120,2,.1,117,120,110,145,2,.1,110,145,103,149,2,.1,103,14
9,103,162,2,.1,103,162,92,162,2,.1,92,162,92,150,2,.1,92,150,85,146,2,.1,85,146,
74,120,2,0
950 RETURN
```






```
960 'ERROR
970 PLAY"M12L16GFEDC","L1602GFEDB"
980 S(3-E)=S(3-E)+BO+400:BO=0:GOSUB 470
990 SYMBOL(10,0),LEFT$(N$(E),4)+" GETS POINT",4,3,6:FOR J=1 TO 3000:NEXT:LINE(10
,0)-(639,24),PSET,0,BF
1000 IF HANE=3 THEN 1020 ELSE HANE=HANE+1
1010 GOTO 280
1020 SYMBOL(10,0),LEFT$(N$(1-(S(1)>S(2))),4)+" WIN!",5,3,6:LOCATE 10,5:INPUT "NE
XT GAME ? Y/N ";IK$:IF IK$<>"N" THEN LINE (10,0)-(639,24),PSET,0,BF:LOCATE 10,5:
PRINT"                    ":GOTO 210
1030 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR 7,0:CLS
1040 END
1050 READ A
1060 ON A*10 GOSUB 1090,1120
1070 IF A=0 THEN RETURN
1080 GOTO 1050
1090 READ AB,AC,AD,AE,AF
1100 LINE (AB,AC)-(AD,AE),PSET,AF
1110 RETURN
1120 READ AB,AC,AD,AE
1130 CIRCLE (AB,AC),AD,AE,.44,0,0,F,PSET
1140 RETURN
1150 END
1160 DATA .1,273,144,259,147,7,.1,259,147,252,153,7,.1,252,153,251,160,7,.1,251,
160,254,165,7,.1,254,165,258,167,7,.1,258,167,260,164,7
1170 DATA .1,260,164,260,162,7,.1,260,162,262,166,7,.1,262,166,266,167,7,.1,266,
167,262,160,7,.1,262,160,266,159,7,.1,266,159,271,159,7,.1,271,159,275,158,7
1180 DATA .1,275,158,280,152,7,.1,280,152,283,155,7,.1,283,155,282,159,7,.1,282,
159,286,156,7,.1,286,156,289,154,7,.1,289,154,290,159,7,.1,290,159,296,156,7
1190 DATA .1,296,156,296,152,7,.1,296,152,301,155,7,.1,301,155,302,159,7,.1,302,
159,304,154,7,.1,304,154,306,156,7,.1,306,156,306,161,7,.1,306,161,310,157,7
1200 DATA .1,310,157,310,155,7,.1,310,155,306,152,7,.1,306,152,315,155,7,.1,315,
155,313,151,7,.1,313,151,305,149,7,.1,305,149,311,151,7,.1,311,151,309,148,7
1210 DATA .1,309,148,301,145,7,.1,301,145,292,144,7,.1,292,144,285,144,7,.1,285,
144,274,144,7,.1,264,164,270,167,7,.1,270,167,271,168,7,.1,271,168,273,169,7
1220 DATA .1,273,169,280,169,7,.1,280,169,287,170,7,.1,287,170,295,169,7,.1,295,
169,301,167,7,.1,301,167,303,162,7,.1,303,162,303,157,7,.1,274,169,258,171,7
1230 DATA .1,258,171,246,173,7,.1,246,173,244,175,7,.1,244,175,246,186,7,.1,288,
169,304,172,7,.1,304,172,312,174,7,.1,312,174,312,187,7
1240 DATA .1,269,157,279,158,7,.1,291,157,298,158,7,.2,276,161,2,7,.2,293,161,2,
7,.2,281,173,3,7,.2,281,176,3,7
1250 DATA .2,281,179,3,7,.1,278,167,283,166,7,.1,283,166,285,166,7,.1,264,159,26
5,162,7,.1,265,162,262,164,7,0
1260 DATA .1,560,156,559,153,7,.1,559,153,562,148,7,.1,562,148,570,144,7,.1,570,
144,585,142,7,.1,585,142,589,142,7,.1,589,142,603,144,7,.1,603,144,612,148,7
1270 DATA .1,612,148,616,153,7,.1,616,153,617,156,7,.1,617,156,618,157,7,.1,618,
157,618,159,7,.1,618,159,617,160,7,.1,617,160,617,161,7,.1,617,161,615,164,7
1280 DATA .1,615,164,610,154,7,.1,610,154,611,154,7,.1,611,154,610,161,7,.1,610,
161,606,163,7,.1,606,163,606,165,7,.1,606,165,594,166,7,.1,594,166,597,162,7
1290 DATA .1,597,162,597,159,7,.1,597,159,592,155,7,.1,592,155,592,159,7,.1,592,
159,590,163,7,.1,590,163,590,157,7,.1,590,157,584,156,7,.1,584,156,579,153,7
1300 DATA .1,579,153,579,151,7,.1,571,150,572,154,7,.1,572,154,581,156,7,.1,562,
156,567,150,7,.1,567,150,569,150,7,.1,572,154,572,156,7,.1,572,156,571,157,7
1310 DATA .1,571,157,567,159,7,.1,567,159,568,161,7,.1,568,161,572,165,7,.1,572,
165,573,165,7,.1,573,165,579,166,7,.1,579,166,580,169,7,.1,595,169,595,165,7
1320 DATA .1,580,169,573,169,7,.1,573,169,578,172,7,.1,578,172,588,174,7,.1,588,
174,601,172,7,.1,601,172,606,170,7,.1,606,170,595,168,7,.1,595,168,588,170,7
1330 DATA .1,588,170,579,169,7,.1,571,169,561,171,7,.1,561,171,555,175,7,.1,555,
175,561,190,7,.1,607,171,616,173,7,.1,616,173,618,175,7,.1,618,175,615,189,7
1340 DATA .1,578,172,593,181,7,.1,595,173,587,178,7,.2,586,182,3,7,.2,586,188,3,
7,0
```



スーパージャンプゲーム

FM-7

本GO誠司

発端

今から何年前になるだろうか。いとこの姉ちゃんに、渋谷のプラネタリウムにつれていってもらったことがある。そこで、テレビゲームのはしりであるゲームを見た。米国製でオートバイが車か何かをジャンプするのである。これが僕とテレビゲームの衝撃の出会いであった。

以来、今まで長い間マイコンとつきあって来たけれども、そのゲームのことは一度だって忘れたことはなかった。それに、僕はこのゲームをマイコンで見たことがない。(悪友のKは、アップルで見たと言う)そこで今回、BASICではあるが作ってみた。

遊び方

ゲームはいたって簡単である。RUNさせると、左上にオートバイが表示される。そして、スペースバーを押すと、オートバイは加速を始める。スペースバーを押す回数に比例してスピードは大きくなっていく。逆に0(ゼロ)のキーで減速する。これも、押した回数に比例して減速する。左下に表示されるバスは1台から16台まである。バスの台数によって、オートバイのスピードをコントロールしなくてはならない。ブルーのジャンプ台からジャンプして、バス横のジャンプ台におりないと、失敗である。スピードの調節は、あなたの目と耳とカンだけである。頑張って16台のバスをジャンプしてほしい。

高等テクニックとしては、初めのうちに加速して、ジャンプ台の直前までに減速する方法である。スピードが速いほど、高得点なのである。

なお、1試技につき、4回までトライできる。

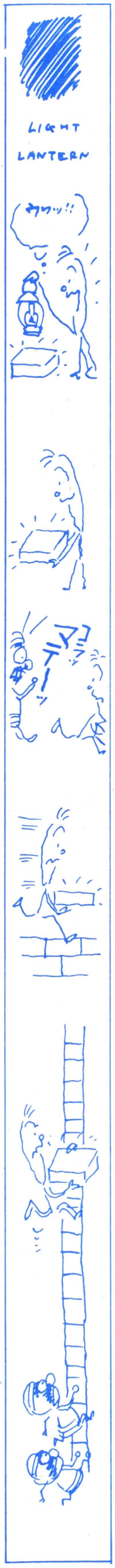
最後に

BASICで作ったので、バイクはちらつくし、表示はとびとびで慣れるまで難しいと思うが、その辺はお許し願いたい。できたら機械語にして、もっとリアルなものにして、改めて発表させていただきたい。

SUPER JUMP GAME 1 BLOCK

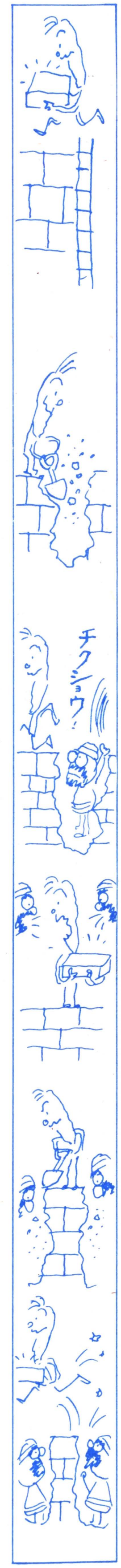
```
1000 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 '■                    ■
1020 '■ BEEP GAME SERIES   ■
1030 '■ Serial Num. 0001   ■
1040 '■  'Super Jump'      ■
1050 '■          for FM-7  ■
1060 '■           V.1.0    ■
1070 '■     By S.Hongoh    ■
1080 '■                    ■
1090 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1100 '** INITIALIZE 1 **
1110 WIDTH 40,25 : DEFINT A-Z : DIM BIKE1(47),BIKE2(62) : HSCORE=10000
1120 '** BIKE DATA READ **
1130 RESTORE 2400
1140 FOR I=0 TO 47
1150  READ A$ : IF A$>"8000" THEN BIKE1(I)=VAL("&H"+A$)-65536! ELSE BIKE1(I)=VAL
("&H"+A$)
1160 NEXT
1170 FOR I=0 TO 62
1180  READ A$ : IF A$>"8000" THEN BIKE2(I)=VAL("&H"+A$)-65536! ELSE BIKE2(I)=VAL
("&H"+A$)
1190 NEXT
1200 '** TITLE **
1210 LINE(0,0)-(639,15),PSET,5,BF
1220 SYMBOL(0,1),"SUPER JUMP!!",4,2,2
1230 SYMBOL(384,1),"High Score:",2,1,1
1240 SYMBOL(384,9),"Your Score:",2,1,0
1250 '** INITIALIZE 2 **
1260 BUS=1 : YSCORE=0 : MAX=4 : COUNT=1
1270 '** BACK GROUND **
1280 LINE(0, 16)-(639,199),PSET,6,BF
1290 LINE(0, 35)-(639, 40),PSET,3,BF
1300 LINE(0, 60)-(639, 65),PSET,3,BF
1310 LINE(0,100)-(639,105),PSET,3,BF
1320 LINE(0,195)-(639,199),PSET,3,BF
1330 '** STARTING JUMP POINT **
1340 FOR I=0 TO 15
```

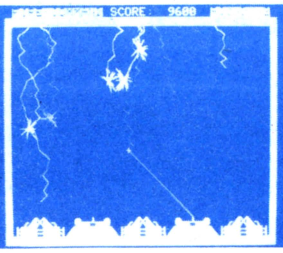





```
1350  LINE(576+4*I,99-I)-(639,99-I),PSET,1
1360 NEXT
1370 '** BUS **
1380 FOR I=0 TO BUS-1
1390  X0=32*I : X1=X0+31
1400  CIRCLE(X0+3,179),2,0,,.5,.75
1410  CIRCLE(X1-3,179),2,0,,.75,1
1420  LINE(X0+3,178)-(X1-3,178),PSET,0
1430  LINE(X0+1,180)-(X0+2,191),PSET,0,BF
1440  LINE(X1-1,180)-(X1-2,191),PSET,0,BF
1450  LINE(X0+1,192)-(X1-1,192),PSET,0
1460  LINE(X0+2,193)-(X0+7,193),PSET,0
1470  LINE(X0+3,194)-(X0+7,194),PSET,0
1480  LINE(X1-2,193)-(X1-7,193),PSET,0
1490  LINE(X1-3,194)-(X1-7,194),PSET,0
1500  LINE(X0+1,180)-(X1-1,180),PSET,0
1510  LINE(X0+1,184)-(X1-1,184),PSET,0
1520  LINE(X0+8,180)-(X1-8,184),PSET,0,B
1530  LINE(X0+7,180)-(X1-7,184),PSET,0,B
1540  LINE(X0+10,187)-(X1-10,189),PSET,0,B
1550  LINE(X0+2,187)-(X0+6,188),PSET,2,BF
1560  LINE(X1-2,187)-(X1-6,188),PSET,2,BF
1570  PAINT(X0+5,179),4,0
1580  PAINT(X0+3,181),7,0
1590  PAINT(X0+9,181),7,0
1600  PAINT(X1-3,181),7,0
1610  PAINT(X0+5,185),4,0,2
1620  PAINT(X0+11,188),5,0
1630  LINE(X0,190)-(X1,190),PSET,7
1640 NEXT
1650 '* ENDING JUMP POINT *
1660 FOR J=1 TO 16
1670  LINE(32*I,178+J)-(32*I+4*J,178+J),PSET,1
1680 NEXT
1690 '** MAIN **
1700 X=0 : Y=19: B=250 : SPEED=0 : FLGEND=0
1710 FOR I=0 TO 6 : SYMBOL(200,20),"BUS ="+STR$(BUS)+" TRY ="+STR$(COUNT),2,2,I
: NEXT
1720 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+15),BIKE1,XOR,6
1730 GOSUB 2290 : IN$=INKEY$
1740 IF IN$=" " THEN SPEED=SPEED+8 : B=B-3 :GOTO 1760
1750 IF IN$="0" THEN SPEED=SPEED-8 : B=B+3
1760 IF SPEED>504 THEN SPEED=504 : B=55
1770 IF SPEED<0 THEN SPEED=0 : B=250
1780 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+15),BIKE1,XOR,6
1790 X=X+SPEED/8 : IF X>592 THEN X=0 : Y=Y+25: IF Y=69 THEN Y=84
1800 SCORE=(SPEED/100)^2*5
1810 IF Y=84 AND X>536 THEN 1860
1820 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+15),BIKE1,XOR,6
1830 YSCORE=YSCORE+SCORE : GOSUB 2350
1840 GOTO 1730
1850 '** JUMP !! **
1860 X=X+4
1870 Y=Y-SPEED/32
1880 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+20),BIKE2,XOR,6
1890 FOR I=0 TO SPEED/4 : NEXT
1900 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+20),BIKE2,XOR,6
1910 X=X+SPEED/8 : IF X>592 THEN X=0 : Y=Y+75: GOTO 1940
1920 GOTO 1870
1930 '** JUMP BUS **
1940 G=1 :  Y0=Y: BONUS=0
1950 DY=-SPEED/64
1960 DY=DY+G
1970 Y=Y+DY: IF Y>174 THEN DY=0 : Y=174
1980 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+20),BIKE2,XOR,6 'SET
1990 IF SPEED=0 THEN 2080
2000 FOR I=0 TO SPEED/4 : NEXT
2010 PUT@(X,Y)-(X+47,Y+20),BIKE2,XOR,6 'ERASE
2020 X=X+SPEED/8 : IF X>592 THEN SOUND 8,0 : GOTO 2140
2030 IF X<     32*BUS THEN IF Y>157 THEN FLGEND=-1
2040 IF X>=32*BUS AND X<=64+32*BUS AND 156+(X-32*BUS)/4=<Y AND Y=<159+(X-32*BUS)
/4 THEN G=0 : Y=157+(X-32*BUS)/4 : DY=SPEED/32 : FLGEND=0: BONUS=(X-32*BUS)*10
2050 IF X>=64+32*BUS THEN IF Y<174 THEN FLGEND=-1
2060 IF Y<157 THEN 1960 ELSE IF Y=174 AND X>80+BUS*32 THEN SPEED=0
```

```
2070 GOTO 1960
2080 IF FLGEND THEN 2120
2090 '** SUCCESS !! **
2100 SOUND 8,0 : SYMBOL(180,140),"SUCCESS !  BONUS:"+STR$(BONUS),2,2,1 : BUS=BUS
+1 : COUNT=1 : YSCORE=YSCORE+BONUS : GOTO1280
2110 '** FAILURE... BOMB! **
2120 SOUND 8,0 : PUT@(X,Y)-(X+47,Y+20),BIKE2,XOR,6 : Y=179
2130 Y=179
2140 FOR I=0 TO 6 : FOR J=0 TO 10 : BEEP 1: BEEP 0 : NEXT
2150  IF X<=592 THEN PUT@(X,Y)-(X+47,Y+15),BIKE1,PSET,I
2160  SYMBOL(200,140),"FAILURE....",2,2,I
2170 NEXT
2180 COUNT=COUNT+1 : IF COUNT>MAX THEN 2210
2190 GOTO1280
2200 '** CHECK TRY **
2210 IF HSCORE<YSCORE THEN HSCORE=YSCORE : GOSUB 2350
2220 SYMBOL(152,140),"Try Again ? (Y or N)",2,2,1
2230 IN$=INKEY$ : IF IN$="" THEN 2230
2240 SYMBOL(152,140),"Try Again ? (Y or N)",2,2,6
2250 IF IN$="N" OR IN$="n" OR IN$="ミ" THEN CLS : END
2260 GOTO 1250
2270 GOTO 2270
2280 '* SOUND *
2290 SOUND 0,A
2300 SOUND 7,&H3E
2310 SOUND 8,&H10
2320 SOUND 11,B
2330 SOUND 13,8
2340 RETURN
2350 '** SCORE **
2360 LOCATE35,0 : PRINTUSING "#####";HSCORE
2370 LOCATE35,1 : PRINTUSING "#####";YSCORE
2380 RETURN
2390 '** BIKE DATA **
2400 DATA 0000,0000,0000
2410 DATA 0000,001F,0000
2420 DATA 0000,0060,C000
2430 DATA 0000,0187,C000
2440 DATA 0000,0060,C000
2450 DATA 0000,01FF,0000
2460 DATA 0000,073F,2000
2470 DATA 0000,0C1F,F000
2480 DATA 000E,3870,F800
2490 DATA 07F1,FFFF,8FE0
2500 DATA 3F3E,47F3,7E7C
2510 DATA 780F,60E6,F31E
2520 DATA E0FF,E1CD,C187
2530 DATA 780F,3FF8,F01E
2540 DATA 3F3E,0000,7E7C
2550 DATA 07F0,0000,0FE0
2560 '** BIKE 2 DATA **
2570 DATA 0000,F800,0000
2580 DATA 0003,0600,0000
2590 DATA 0006,3C00,0000
2600 DATA 0003,0600,0000
2610 DATA 0001,F800,0000
2620 DATA 0003,7830,0000
2630 DATA 0003,37CC,0000
2640 DATA 0006,6033,3F00
2650 DATA 0006,60F9,F3E0
2660 DATA 0003,B71B,F0F0
2670 DATA 0000,881B,8C30
2680 DATA 0001,E41B,C0F0
2690 DATA 003E,1419,F3E0
2700 DATA 00C3,9478,3F00
2710 DATA 07F0,EF80,0000
2720 DATA 3E3F,BC00,0000
2730 DATA 781F,0000,0000
2740 DATA 60E3,0000,0000
2750 DATA 780F,0000,0000
2760 DATA 3E3E,0000,0000
2770 DATA 07F0,0000,0000
```





FIRE COMMAND

FM-7, NEW7, 77

太郎

ストーリー

その日、俺を快い眠りから暗い現実に引き戻したものは、非常事態を知らせる赤いランプと耳ざわりなブザー音だった。俺は急いで司令室に向かった。司令室に入った俺は、レーダーをのぞいた。異星人の攻撃だ。俺は都市の住民に避難命令を出すと同時に救援信号を自動発信状態に固定し、対ミサイル誘爆レーザー砲のメインコンソールの前に座った。宇宙からは無数のミサイルが落ちてくる。守りきれるだろうか……。一抹の不安が俺の心に漂う。だが今はやるしかないのだ、生き残るためには……。

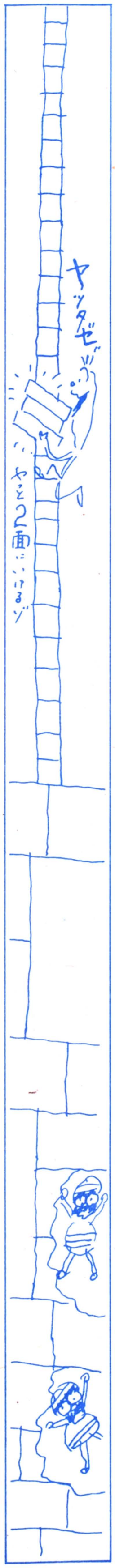
遊び方

まずはプログラムを打ち込んでください。REM文は省いても結構です。RUNさせるとタイトルが現れ、そのあと説明画面に移ります。照準は8方向に動かせます。レーザーはZかXのキーで発射できますが、連射はできません。レーザーはひとつの基地からは20発まで発射できます。残りが10発未満になると緑、5発未満になると黄色に、基地の色がかわります。3つの都市が破壊されるとGAMEOVERです。なお、レベル入力時に数字以外のキーを押すとすべてレベル1になります。レベルは3ぐらいが適当でしょう。

プログラムについて

少々見づらいかもしれませんがお許しください。高速化を考え、ゲーム中はINKEY$は使ってません。すべてI/Oの領域を読んで判断しています。また、IF文もほとんど使わずに、計算式中に論理文を入れています。BASICでゲームを作る場合こういう方法も使ってみてはいかがでしょうか。なお、FM-8での実行は無理のようです。どうしてもという方は、パレット文とプレー文を省いてください。ただし、実行速度はかなり遅くなります。FM-11では可能だと思いますが、試してないのでわかりません。





FIRE COMMAND 1 BLOCK

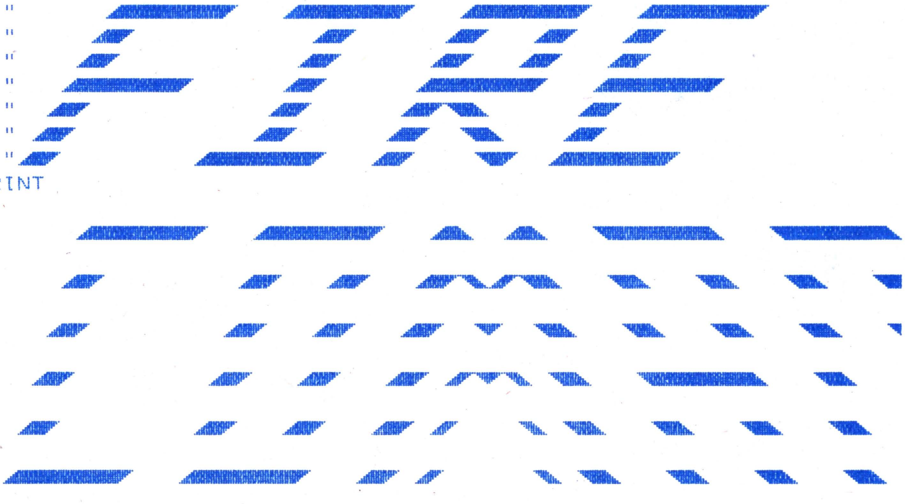
```
10 REM*****************************************************
20 REM*           SPECIAL FIRE COMMAND GAME              *
30 REM*     PRPGRAMED by Taro at 12th. Sep. 1984         *
40 REM*         This program make me very tired          *
50 REM*****************************************************
60 REM ***** ｼｮｷ ｾｯﾃｨ *****
70 PRINT CHR$(27)+"h":FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RANDOMIZE TIME/4:CLS
80 DEFINT A-Z:DEFSNG S:DEFFNS$(I)=RIGHT$(STR$(I),LEN(STR$(I))-1):DIM T(4),C(4),X
(4),Y(4):BB=2:DX=DY:SX=SY:R=1:SC=0:GOSUB 980
90 GOSUB 1270:T(0)=1:T(2)=1:T(4)=1
100 REM ***** MAIN ROUTINE *****
110 CLS:WIDTH 40,25:LINE (1,1)-(37,24),CHR$(254),5,B:FOR I=0 TO 3:COLOR=(I,I):NE
XT
120 T(1)=20:T(3)=20
130 COLOR 7:LOCATE 2,22:PRINT "[illegible]";
140 LOCATE 2,23:PRINT "[illegible]";
150 FOR I=0 TO 4:C(I)=3:X(I)=INT(RND(1)*420+60):Y(I)=16:NEXT
160 FOR K=0 TO 4:IF T(K)=0 THEN GOSUB 1250
170 NEXT
180 LOCATE 2,0:COLOR 12:PRINT "FIRE COMMAND";:COLOR 5:LOCATE 15,0:PRINT "SCORE:"
;:COLOR 14:LOCATE 29,0:PRINT USING "ROUND ##";R;
190 FOR I=0 TO 30:BEEP 1:LOCATE 13,12:COLOR 2:PRINT "[GAME START]";:BEEP 0:LOCAT
E 13,12:PRINT "              ";:NEXT
200 COLOR 7:SX=320:SY=100:CO=5:CT=0
210 WHILE CO<>0
220 GOSUB 880
230 SYMBOL (SX,SY),"+",2,1,7,,XOR
240 IF C(CT)=0 THEN 290
250 DX=INT(RND(1)*LV*10)-LV*(10+2*(T(0)=0)-2*(T(4)=0))/2:DY=INT(RND(1)*5)+R:KX=X
(CT):KY=Y(CT):X(CT)=X(CT)+DX:Y(CT)=Y(CT)+DY:PRESET (KX+1,KY)
260 X(CT)=-32*(X(CT)<32)-X(CT)*(X(CT)>31 AND X(CT)<592)-591*(X(CT)>591)
270 LINE (KX,KY)-(X(CT),Y(CT)),PSET,C(CT):PSET (X(CT),Y(CT),7):PSET (X(CT)+1,Y(C
T),7)
280 IF Y(CT)>175 THEN GOSUB 490
290 IF PEEK(&HFD01)=90 THEN L=1:GOSUB 600:GOTO 320
```

```
300 IF PEEK(&HFD01)=88 THEN L=3:GOSUB 600:GOTO 320
310 MM=0
320 SYMBOL (SX,SY),"+",2,1,7,,XOR
330 SX=SX+(PEEK(&HFD01)=&H34 OR PEEK(&HFD01)=&H31 OR PEEK(&HFD01)=&H37)*8-(PEEK(
&HFD01)=&H36 OR PEEK(&HFD01)=&H33 OR PEEK(&HFD01)=&H39)*8
340 SY=SY+(PEEK(&HFD01)=&H37 OR PEEK(&HFD01)=&H38 OR PEEK(&HFD01)=&H39)*4-(PEEK(
&HFD01)=&H31 OR PEEK(&HFD01)=&H32 OR PEEK(&HFD01)=&H33)*4
350 SX=-583*(SX<24)-24*(SX>583)-SX*(SX>23 AND SX<584)
360 SY=-175*(SY<16)-16*(SY>175)-SY*(SY>15 AND SY<176)
370 CT=CT+(CT=4)*CT-(CT<>4)
380 WEND
390 REM ***** BONUS *****
400 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LINE (0,8)-(639,199),PSET,0,BF:FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR
 I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
410 SYMBOL (60,80),"TOWN=",4,2,6:SYMBOL (60,120),"BASE=",4,2,4
420 LOCATE 14,10:COLOR 7:PRINT "    ";:LOCATE 14,11:PRINT "    ";
430 LOCATE 14,15:COLOR 7:PRINT "    ";:LOCATE 14,16:PRINT "    ";
440 SYMBOL (352,80),"×",4,2,5:SYMBOL (352,120),"×",4,2,5:GOSUB 1190
450 TT=T(0)+T(2)+T(4):TTT=T(1)+T(3):W1$=FNS$(TT):W2$=FNS$(TTT):BO=TT*500+TTT*100
:GOSUB 1190
460 SYMBOL (432,80),W1$,4,2,3:SYMBOL (432,120),W2$,4,2,3
470 LOCATE 13,20:COLOR 5:PRINT "BONUS =";BO:COLOR 7:SC=SC+BO:GOSUB 880:R=R+1:GOS
UB 910:FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 110
480 REM ***** ハンテイ *****
490 K=INT((X(CT)-32)/112)
500 IF T(K)=0 GOTO 520
510 T(K)=0:GOSUB 1220
520 GOSUB 1250:Y(CT)=16:X(CT)=INT(RND(1)*420+60)
530 TT=T(0)+T(2)+T(4):IF TT<>0 THEN K=CT:GOTO 750
540 REM ***** GAME OVER *****
550 GOSUB 1200
560 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB 1210
570 W$="THE END":FOR I=0 TO 3:SYMBOL (80+I,80+I),W$,8,4,2:NEXT:COLOR 10:LOCATE 1
0,19:PRINT "YOUR SCORE IS";SC
580 W$=INKEY$:SYMBOL (20,168),"Try again ?",4,3,6:W$=INPUT$(1):IF W$<>"N" AND W$
<>"n" THEN COLOR 7,0:WIDTH 80,25:RUN ELSE COLOR 7,0:WIDTH40,25:END
590 REM ***** BEAM FIRE *****
600 IF T(L)=0 OR MM=1 THEN RETURN
610 MM=1:GOSUB 1190
620 LM=(L=1)*-200+(L<>1)*-424
630 LINE (LM,175)-(SX+8,SY+3),XOR,6
640 FOR I=0 TO 500:NEXT
650 LINE (LM,175)-(SX+8,SY+3),XOR,6
660 FOR I=0 TO 4:IF ((ABS(X(I)-(SX+8)))<10) AND ((ABS(Y(I)-(SY+3)))<6) THEN K=I:
I=100
670 NEXT
680 T(L)=T(L)-1:COLOR7
690 IF T(L)<10 THEN COLOR 4
700 IF T(L)<5 THEN COLOR 6
710 IF T(L)=0 THEN COLOR 0
720 LOCATE L*7+2,22:PRINT "    ";:LOCATE L*7+2,23:PRINT "    ";
730 COLOR 7:IF I<99 THEN RETURN
740 GOSUB 950
750 IF C(K)=0 THEN 770
760 C(K)=C(K)-1:Y(K)=16:X(K)=INT(RND(1)*420+60)
770 FOR I=0 TO 4:IF C(I)>2 THEN I=100
780 NEXT
790 IF I<99 THEN COLOR=(3,0)
800 FOR I=0 TO 4:IF C(I)>1 THEN I=100
810 NEXT
820 IF I<99 THEN COLOR=(2,0)
830 FOR I=0 TO 4:IF C(I)>0 THEN I=100
840 NEXT
850 IF I<99 THEN COLOR=(1,0)
860 CO=CO+(C(K)=0):RETURN
870 REM ***** SCORE DISPLAY *****
880 LOCATE 21,0:PRINT USING "######";SC;
890 RETURN
```



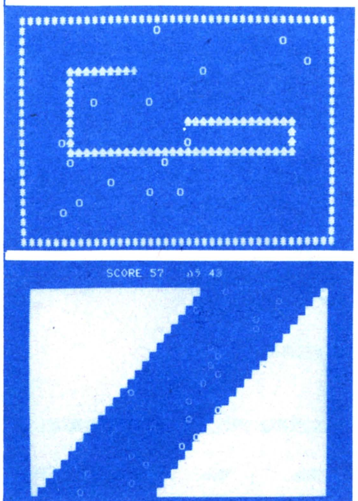



```
900 REM ***** ソノタ ノ SUBROUTINE *****
910 FOR I=0 TO 4 STEP 2:IF T(I)=0 AND ((SC>20000 AND BB=2) OR (SC>50000! AND BB=1)) THEN K=I:I=100:GOSUB 930
920 NEXT:RETURN
930 T(K)=1:GOSUB 940:LOCATE 13,23:COLOR 2:PRINT "BONUS TOWN":FOR I=0 TO 3000:NEXT:BB=BB-1:RETURN
940 FOR I=0 TO 2:PLAY "T100S13M50L3206G05A04B":NEXT:RETURN
950 GOSUB 1220
960 FOR I=0 TO 20:XX=RND(1)*40-20:YY=RND(1)*20-10:LINE (X(K),Y(K))-(X(K)+XX,Y(K)+YY),PSET,C(K):NEXT:SC=SC+100*INT(RND(1)*5+1):RETURN
970 REM ***** TITLE ガメン *****
980 GOSUB 1230:WIDTH 80,25:PRINT:PRINT:PRINT
990 COLOR 6
1000 PRINT TAB(16);"
1010 PRINT TAB(16);"
1020 PRINT TAB(16);"
1030 PRINT TAB(16);"
1040 PRINT TAB(16);"
1050 PRINT TAB(16);"
1060 PRINT TAB(16);"
1070 PRINT:PRINT:PRINT
1080 COLOR 4
1090 PRINT TAB(7);"
"
1100 PRINT TAB(7);"
"
1110 PRINT TAB(7);"
"
1120 PRINT TAB(7);"
"
1130 PRINT TAB(7);"
"
1140 PRINT TAB(7);"
"
```



```
1150 SYMBOL (284,124),"D",10,4,5:COLOR=(2,0)
1160 FOR I=0 TO 4:SYMBOL (20+I,170+I),"PRESENT FOR YOU",5,3,1:NEXT
1170 FOR I=0 TO 639 STEP 2:LINE (I,0)-(I,199),XOR,2:NEXT:FOR I=199 TO 0 STEP -2:LINE (0,I)-(639,I),XOR,2:NEXT
1180 FOR I=0 TO 3000:NEXT:COLOR=(2,2):FOR I=0 TO 8500:NEXT:RETURN
1190 PLAY "T150S13M50L6406G":RETURN
1200 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,31:SOUND 8,16:SOUND 12,255:SOUND 11,255:SOUND 13,0:RETURN
1210 FOR I=0 TO 39:LINE (I,0)-(39-I,24),"■",2:NEXT:FOR I=24 TO 0 STEP -1:LINE (0,I)-(39,24-I),"■",2:NEXT:LINE (60,50)-(580,135),PSET,7,BF:RETURN
1220 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,20:SOUND 8,16:SOUND 12,30:SOUND 11,0:SOUND 13,0:RETURN
1230 PLAY "T70L1V1303CCCC2.","T70L1V1303R1GGG2.","T70L1V1304R1R1CC2."
1240 PLAY "O4C","O4E32E-8.E-2.","O4G32F+8.F+2.":RETURN
1250 LINE ((K*7+2)*16,175)-((K*7+2)*16+111,191),PSET,0,BF:RETURN
1260 REM ***** セツメイ ガメン *****
1270 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,24:PRINT:NEXT:WIDTH 40,25
1280 SYMBOL (160,8),"***** SRECIAL FIRE COMMAND GAME *****",1,1,7
1290 SYMBOL (80,40),"KEY OPERATION",4,2,5
1300 COLOR 4:LOCATE 12,10:PRINT "TERGET  SCOPE"
1310 COLOR 7:PRINT:PRINT TAB(13);"[7] [8] [9]":PRINT TAB(13);"[4]     [6]":PRINT TAB(13);"[1] [2] [3]"
1320 COLOR 2:PRINT:PRINT TAB(16);"FIRE":COLOR 7:PRINT:PRINT TAB(13);"[Z] OR [X]":COLOR 3:PRINT TAB(6);"CHANCE IS 20th. EACH BASE"
1330 SYMBOL (20,168),"INPUT LEVEL (1-9)",4,3,6:GOSUB 1190:LV=VAL(INPUT$(1)):LV=LV-1*(LV=0):RETURN
```

高速スネーキー & デスマラソン



MZ-2000（MZ-1Z001）



金子健治



高速スネーキー

（G-RAM不要）

テンキーの8・2・4・6で上下左右に動きます。自分の体とまわりの壁にあたらないようにして、〝○〟を10個取ってください。そうすれば一面クリアーです。

しかし、これでは速すぎると思うので、TEMPOを5か6ぐらいにしてください。まさか遅いという人はいないと思いますが、そういう人はMUSICを取ってください。

デスマラソン

（要G-RAM）

ある日、金に困ったキミは、死のマラソンといわれている「デスマラソン」に出ることになった。

このマラソンに出て生きて帰った人はなく、死ぬまで走るということだ。それを知らないで走ったキミは……。

遊び方

このゲームは、テンキーで8方向に動く人間を〝○〟に入れないようにするゲームです。しかし、これだけではおもしろくないので斜めスクロールにしました。画面がゆれるようになるのですが、これによりゲームをむずかしくしています。

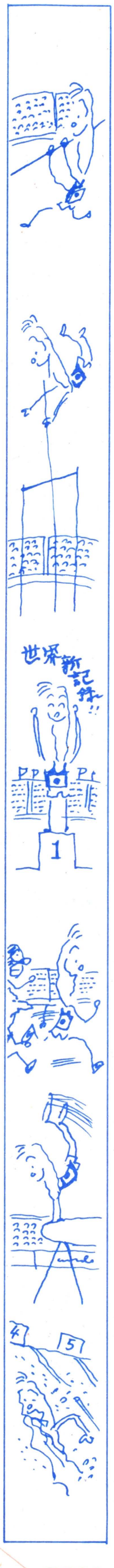
また、ときどき〝P〟が出てきます。これを通ると、ハラ＋50点、SCOREマイナス10点になります。でも、ハラが200以上になるとゲームオーバーですし、スコアも減るのであまり通らないほうがいいでしょう。ただし、ハラが0になるとGAME OVERです。

最後に

高速スネーキーは、たった6行しかなく、簡単な内容ですが短いわりには楽しめると思います。このプログラムは、G-RAMをもっていない人のために作ったものです。

また、デスマラソンは、斜めスクロールのゲームを作りたかったという理由で作りました。初め斜めスクロールの方法がわからなかったのですが、逆スクロールと右横スクロールをさせてみたところ斜めスクロールができたので完成させることができました。

（最後に、だれか8方向スクロールの方法を教えてください。それからもっとMZ-2000のプログラムを出しましょう）

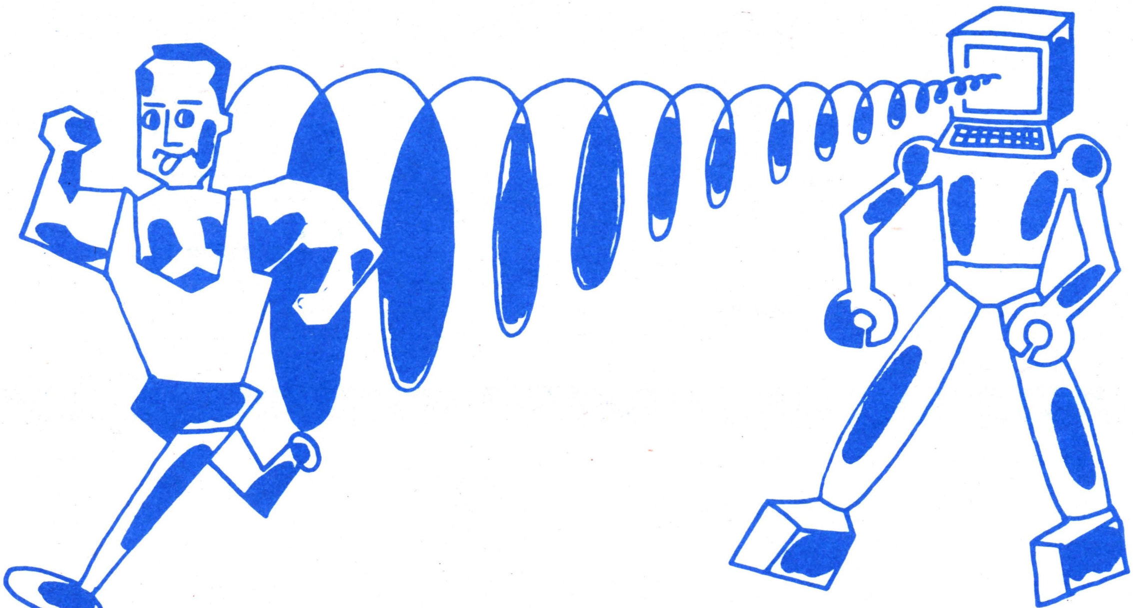


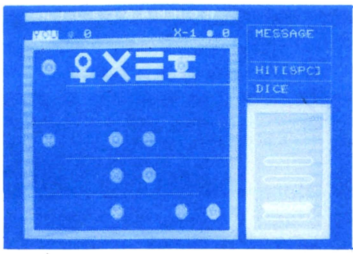
KOSOKU SNAKEY 1 BLOCK

```
8 RUN
10 PRINTCHR$(6);:PRINTSTRING$("*",40);:FORI=0TO20:PRINT"*";STRING$(" ",38);"*";
:NEXTI:PRINTSTRING$("*",40):TEMPO7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
20 FORI=1TO15:A=INT(RND(1)*37)+1:B=INT(RND(1)*19)+1:CURSORA,B:PRINT"o":NEXTI:C=
20:D=10:SC=0:K=0:SC=SI:C1=1:D1=0
30 GETK$:IF K$<>""THENC1=(SGN(ASC(K$)-53)):D1=0:IF (K$="8")+(K$="2")THEN D1=-(S
GN(ASC(K$)-53)):C1=0
40 C=C+C1:D=D+D1:MUSIC"CO":IF (CHARACTER$(C,D)="♠")+(CHARACTER$(C,D)="*") THENC
URSOR10,23:PRINT"ゲーム オーバー":MUSIC"-A8-C8":PRINT "SCORE-";SC:POKE$952,166:END
50 IF CHARACTER$(C,D)="o"THEN SC=SC+10:MUSIC"+CO":K=K+1:IFK=>10THENMUSIC"C2DEFG
BA":SI=SC:GOTO 10
60 CURSOR C,D:PRINT"♠";:GOTO30
```

DEATH MARATHON 1 BLOCK

```
10 LIMIT$9FFF:PRINTCHR$(6);:CONSOLEC40,S0,24:GRAPHI1,C,O1:A=13:B=20:G=1:SH=100
20 DIMC$(1):C$(0)=CHR$(14)+"Nx▒"+CHR$(24)+CHR$(28)+"▙→":C$(1)=CHR$(14)+CHR$(14)
+CHR$([illegible])+"π"+CHR$(24)+CHR$(28)+"dF":D$=STRING$(CHR$(0),8)
30 FORI=40960TO40997:READ C:POKEI,C:NEXT:FORI=0TO28:READY:POKE52992+I,Y:NEXT:PO
KE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
40 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87,214,4
0,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
50 DATA 219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,93,
19,1,39,0,175,119,237,176,201
60 USR($A000):USR($CF00):CURSOR0,2:PRINTSTRING$("▒",22);"■";SPACE$(16);"■":CURS
OR10,0:PRINT"SCORE";SC," ハラ";SH;" ":Z=INT(RND(1)*16)+23:CURSORZ,2:PRINT"o"
70 P=INT(RND(1)*20):Q=(INT(RND(1)*16)+23):IF P=0 THEN CURSOR Q,2:PRINT"▙"
80 T$=(CHARACTER$(A,B)):IF T$="▙"THEN MUSIC"CODO":SC=SC-10:SH=SH+50:CURSOR5,8:P
RINT"ン! ウマイ!":IF SH>200 THEN CURSOR6,10:PRINT"タベスギダ!":GOTO120
90 POSITION A*8,B*8:PATTERN-8,D$:IF (T$="o")+(T$="■")+(T$="▒")+(SH<=0) THEN120
100 GETA$:A=A+(A$="4")-(A$="6")+(A$="7")-(A$="9")+(A$="1")-(A$="3"):B=B+(A$="8"
)-(A$="2")-(A$="1")-(A$="3")+(A$="7")+(A$="9"):A=A-(A<0)+(A>39)
110 B=B-(B<8)+(B>23):POSITION A*8,B*8:PATTERN -8,C$(G):G=G-(G=0)+(G=1):SC=SC+1:
SH=SH-1:GOTO 60
120 MUSIC"-B3-C":POKE$952,166:GRAPHC:PRINTCHR$(6):CURSOR5,10:PRINT"キミ ノ SCORE ハ
";SC;"テンダ":PRINTTAB(5);"ヨク ガンバッタ! マタ TRY シテネ!":MUSIC"CODEFGABAGFEDC":END
```





ナイルギャモン

X1 (要G-RAM)

ANDOOR

はじめに

バックギャモンがマイナーなゲームなら、このナイルギャモンは超マイナーなゲームです。「インテリジェントゲームの化石」の異名をもつこのゲーム、コンピュータはさほど強くありませんが、ぜひ一度お試しください。

ゲームの説明

これは、バックギャモン同様ふたりで行うゲームです。RUNするとプレイヤーの人数をきいてきますので、1(X1対人間)、2(人間対人間)を入力してください。

駒は各自5個ずつで、最初の配置は図1のとおりです。

ダイスは、普通の6面のものではなく、表と裏の2面のダイスを4本使います。(ダイスの目については表1参照)

主なキー操作

HIT…ダイスが動いているのでスペースキーを押して止める。

NO.…動かしたい自分の駒があるマス目の番号を入力する。パスのときは、リターンキーのみ押す。訂正はESCキーで。(←やDELは使えない)

先攻の決め方

ダイスを交互にふって、先に1を出したほうが先攻(青)となります。先攻・後攻が決まると、プレイヤーの名前の横に駒の色が表示されます。

駒のすすめ方

①先攻になった人は、まず10番にある青色の駒を11番へ動かし(自動的に行われる)、続けて同じ人がダイスをふります。

②1・4・6のいずれかの目が出たときは、同じ人が続けてダイスをふることができます。

③自分の駒があるところに、相手の駒が入ってきた場合、自分の駒は相手の駒がいた場所に戻らなければなりません。

④相手の駒がふたつ以上連続していれば、そこへ動かせる駒があってもそこへ入ることはできません。

⑤動かしたいところに自分の駒があると、そこへは動かせません。

⑥相手の駒が連続していなくても、♀・≡・＝のいずれかに入っていれば、そこへ動かすことはできません。

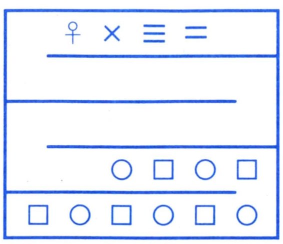
⑦×のマスに入るとその駒は、1番のマスまで戻されます。

⑧動かすコマがないときはパスできます。ただしひとつでも動かせる駒があると(たとえ自分に不利になっても)必ずその駒を動かさなくてはなりません。

ゴールイン

①ゴールに入るためには、自分の駒すべてを21番以上のマスに入れなければなりません。ゴールには、ちょうどの数で入ってください。

⑤5駒すべてを、先にゴールに入れたほうが勝ちです。



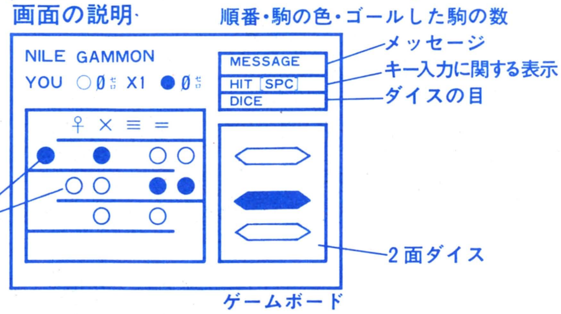
(□…赤 ○…青) 図1

表の出た数	目
0	6
1	1
2	2
3	3
4	4



表1

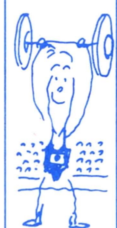
画面の説明

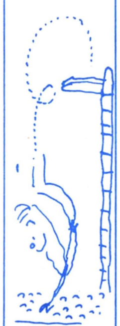


NILE GAMMON 1 BLOCK

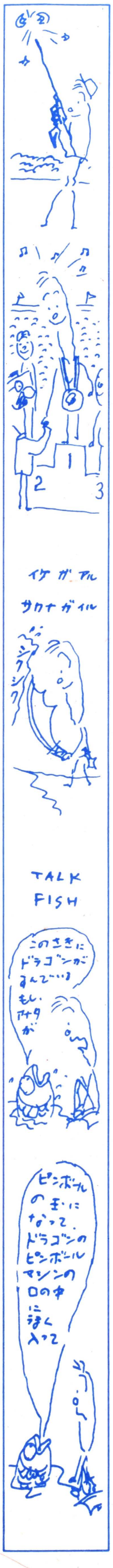
```
10 '
20 '   NILE   GAMMON
30 '
40 '          by "ANDOOR" GENESIS BREAKER
50 '
60 '                           1984.8.22
70 '
80 '                    (C) Hi-Young Soft
90 '
100 WIDTH40:CONSOLE0,25,0,40:DEFINTA-Z:DIMX(30),Y(30),C(30),A(2),B(2),G(2),C$(2)
,D$(2),M$(8),N$(2):TEMPO220:PLAY"V15O4"
110 D$(1)="ABBBBC":D$(2)="DEEEEF":C$(0)="      ":C$(1)="GHIJ":C$(2)="KLMN":S$="
        ":B$=" ,——, ||||  `——' ":N$(1)="YOU":N$(2)="X-1"
```







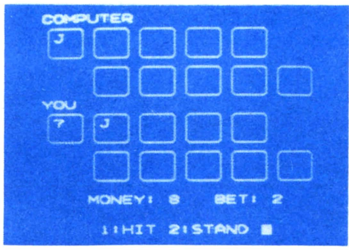





```
120 FORI=0TO7:READM$(I):NEXT:FORI=1TO30:READX(I),Y(I):NEXT:GOSUB1100
130 CLS4:INIT:PALET7,7
140 PRINT"  N I L E   G A M M O N":LINE(0,0)-(207,7),PSET,1,BF
150 LINE(8,32)-(200,192),PSET,6,B:LINE(0,24)-(207,199),PSET,6,B:PAINT(1,25),CHR$
(0,255,85,0,255,170),6:LINE(40,64)-(200,64),PSET,6:LINE(8,96)-(168,96),PSET,6:LI
NE(40,128)-(200,128),PSET,6:LINE(8,160)-(168,160),PSET,6
160 LINE(216,80)-(296,199),PSET,4,B:LINE(224,88)-(288,191),PSET,4,B:LINE(216,12)
-(296,60),PSET,4,B:LINE(216,44)-(296,76),PSET,4,B:PAINT(217,81),5,4:LINE(225,89)
-(287,190),PSET,BF,HEXCHR$("AA0055500AA"):LOCATE28,2:PRINT"MESSAGE"
170 CIRCLE(56,43),5,7:CIRCLE(56,43),6,7:CIRCLE(56,43),7,7:LINE(54,50)-(58,61),PS
ET,7,BF:LINE(45,53)-(67,57),PSET,7,BF
180 LINE(78,35)-(75,38)-(85,48)-(75,58)-(78,61)-(88,51)-(98,61)-(101,58)-(91,48)
-(101,38)-(98,35)-(88,45)-(78,35):PAINT(78,38),7,7
190 FORI=36TO56STEP10:LINE(107,I)-(133,I+4),PSET,7,BF:NEXT:FORI=39TO54STEP15:LIN
E(139,I)-(165,I+4),PSET,7,BF:NEXT
200 FORI=1TO30:IFI<=10THENC(I)=(I MOD 2)+1 ELSE C(I)=0
210 NEXT
220 FORI=1TO2:G(I)=0:B(I)=I:A(I)=I:NEXT
230 GOTO430
240 '■■■■■■■■ SUB ROUTINES ■■■■■■■■
250 CONSOLE3,2,28,8:PRINTM$(MES);:PLAY"O4A5RARAR":CONSOLE:IF MES<2OR MES=8THENRE
TURNELSELINE(28,3)-(35,6)," ",BF:RETURN
260 PALET7,0:FORI=1TO29:LOCATEX(I)-1,Y(I)+3:PRINTSTR$(I);:NEXT:RETURN
270 FORI=1TO29:LOCATEX(I)-1,Y(I)+3:PRINT"    ":NEXT:PALET7,7:RETURN
280 CGEN1:FORI=1TO29:LOCATEX(I)+1,Y(I)+1:PRINTC$(C(I)):NEXT:CGEN0:C(30)=0:RETURN
290 FORI=1TO2:LOCATE17*I-16,2:CREV-(I=Z):PRINTN$(I);:CREV0:COLORA(I)*GF:PRINT" ●
";:COLOR7:PRINTG(A(I)):NEXT:RETURN
300 '■■■■■■■■  DICE  SUB  ■■■■■■■■
310 CGEN1:FORI=19TO22:LOCATE29,I:PRINTD$(1):NEXT:CGEN0:RETURN
320 '■■■■■■■■  DICE  MAIN  ■■■■■■■■
330 R=RND*15+5:D=0:F=1:LOCATE28,8:PRINT"DICE     ":LOCATE28,6:IF B(A(Z))=1 THEN P
RINT"HIT[SPC]":CGEN1 ELSEPRINT"         ":CGEN1
340 FORI=11TO22:IFCHARACTER$(29,I)=" "OR F=0THEN380
350 R1=INT(RND*2)+1:R2=INT(RND*12)+11:IFCHARACTER$(29,R2)<>" "THEN350
360 LOCATE29,I:PRINT"      ":LOCATE29,R2:PRINTD$(R1)
370 R=R-1:IF(STRIG(0)=-1)*(B(A(Z))=1)OR(R<0)*(B(A(Z))=2)THEN F=0
380 NEXT
390 ON F GOTO 340
400 FORI=11TO22:D=D-(CHARACTER$(29,I)="D"):NEXT:IFD=0THEND=6
410 CGEN0:LOCATE32,8:PRINTD:PLAY"O5+C0CR3":RETURN
420 '■■■■■■■■ BEFORE GAME ■■■■■■■■
430 MES=1:GOSUB250:LOCATE28,6:PRINT"? ";:K$=INPUT$(1):K=VAL(K$):IF K=0 OR K>2 TH
EN430
440 LINE(28,3)-(35,6)," ",BF:IF K=2 THENN$(1)="PL1":N$(2)="PL2":B(2)=1
450 Z=1:GF=0:GOSUB310:GOSUB280
460 GOSUB290:GOSUB330:PAUSE4:IF D=1 THEN490
470 Z=Z+1:IFZ>2THENZ=1
480 GOTO460
490 GF=1:IF Z=2 THEN SWAPB(1),B(2):SWAPA(1),A(2)
500 O1=10:O2=11:GOTO540
510 '■■■■■■■■ MAIN ROUTINE ■■■■■■■■
520 GOSUB290:GOSUB330:ON B(A(Z))GOSUB 660,780
530 IF O=0 THEN620
540 LOCATEX(O1),Y(O1):PRINTB$:PAUSE3
550 LOCATEX(O1),Y(O1):PRINTS$
560 SWAPC(O1),C(O2)
570 LOCATEX(O2),Y(O2):PRINTB$:PAUSE3
580 LOCATEX(O2),Y(O2):PRINTS$
590 GOSUB280
600 IF O2=27 THEN 920
610 IF O2=30 THEN G(A(Z))=G(A(Z))+1:IF G(A(Z))=5 THEN 970
620 LOCATE28,6:PRINT"          "
630 IF D=2OR D=3THENZ=Z+1:IFZ>2THENZ=1
640 GOTO520
650 '■■■■■■■■ MAN'S MOVING ■■■■■■■■
660 GOSUB260:GOSUB780
670 LOCATE28,6:PRINT"No.      ";:K$="":KEY0,""
680 L$=INPUT$(1):PRINTL$;:K$=K$+L$:IFLEN(K$)>3ORL$=CHR$(27)THEN670ELSEIFL$<>CHR$
(13)THEN680
690 K=VAL(K$):O1=K:O2=K+D:IFK<0ORK>29THEN670ELSEIFO2>30THEN750ELSEIFK=0THENIFO=0
THEN740ELSE MES=3:GOSUB250:GOTO670
700 IFC(K)<>A(Z)THEN760ELSEIFO2=30THENIFOM THEN740ELSE750
710 IFO2>27ORO2=26THENIFC(O2)=0THEN740ELSE750
```

```
720 IFC(O2)=A(Z1)THENIFC(O2+1)<>A(Z1)ANDC(O2-1)<>A(Z1)THEN740ELSE750
730 IFC(O2)=A(Z)THEN750
740 GOSUB270:RETURN
750 MES=2:GOSUB250:GOTO670
760 MES=7:GOSUB250:GOTO670
770 '████████  X-1'S MOVING  ████████
780 P=0:O=0:OM=1:Z1=Z+1:IFZ1>2THENZ1=1
790 FORI=1TO20:OM=OM*(C(I)<>A(Z)):NEXT
800 FORI=1TO29:P1=I+D:IFP1>30THEN880
810 IF C(I)<>A(Z)THEN880
820 IFP1=30THEN IFOM THENP=10:GOTO870ELSE880
830 IF P1=27THENP=1:GOTO870
840 IFP1>25THENIFC(P1)=0THENP=9:GOTO870ELSE880
850 IFP1>20THENIFC(P1)=A(Z1)THENIFC(P1+1)<>A(Z1)ANDC(P1-1)<>A(Z1)THENP=8:GOTO870
ELSE880ELSEIFC(P1)=0THENIFC(P1+1)=A(Z)ORC(P1-1)=A(Z)THENP=7:GOTO870ELSEP=4:GOTO8
70ELSE880
860 IFC(P1)=A(Z1)THENIFC(P1+1)<>A(Z1)ANDC(P1-1)<>A(Z1)THENP=6:GOTO870ELSE880ELSE
IFC(P1)=0THENIFC(P1+1)=A(Z)ORC(P1-1)=A(Z)THENP=5:GOTO870ELSEP=3:GOTO870ELSE880
870 IFP>O THENO=P:O1=I:O2=P1
880 NEXT
890 IFO=0ANDB(A(Z))=2THENMES=6:GOSUB250
900 RETURN
910 '████████    RETURN    ████████
920 O2=1:WHILEC(O2)<>0:O2=O2+1:WEND
930 SOUND7,56:SOUND8,13:SOUND1,2:LOCATE10,5:PRINTC$(0)
940 FORI=27TO O2 STEP-1:LOCATEX(I),Y(I):PRINTB$:SOUND0,(27-I)*9:LOCATEX(I),Y(I):
PRINTS$:NEXT
950 SWAPC(27),C(O2):GOSUB280:SOUND8,0:MES=3+B(A(Z)):GOSUB250:GOTO600
960 '████████   GAME OVER   ████████
970 GOSUB290:M$(8)="-WINNER- IS "+N$(Z):MES=8:GOSUB250
980 LOCATE28,6:PRINT" HIT !! ":CC=0
990 IFINKEY$<>"" THEN 1020 ELSECC=CC+1:IFCC<100THEN990
1000 LOCATE28,6:PRINT"ANY KEY!":CC=0
1010 IFINKEY$<>"" THEN 1020 ELSECC=CC+1:IFCC<100THEN1010 ELSE980
1020 MES=0:GOSUB250:LOCATE28,6:PRINT"Y or N ";
1030 K$=INPUT$(1):IF K$="Y" OR K$="y" THEN LOCATE4,1:PRINTCHR$(26):LOCATE28,2:PR
INT"MESSAGE":GOTO200 ELSE IF K$="N" OR K$="n" THEN CLS4:INIT:END ELSE 1030
1040 '████████     DATA     ████████
1050 DATA"Try     Again ?","How manyplayers"
1060 DATA"ｿﾚﾊ ｳｺﾞ ｶｾﾏｾﾝ!  ","ｳｺﾞ ｶｾﾙｺﾏﾊ ｱﾘﾏｽ!"
1070 DATA"ｻﾞ ﾏｰﾐﾛ!!       ","ｱｰ､ﾅｻｹﾅｲ!!      "
1080 DATA"X-1 PASSｼﾏｽ     ","ｿｺﾆﾊ ｺﾏﾊｱﾘﾏｾﾝ! "
1090 DATA 1,20,5,20,9,20,13,20,17,20,21,20,21,16,17,16,13,16,9,16,5,16,1,16,1,12
,5,12,9,12,13,12,17,12,21,12,21,8,17,8,13,8,9,8,5,8,1,8,1,4,5,4,9,4,13,4,17,4,21
,4
1100 '████████    DEF CHR    ████████
1110 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1120 A$=HEXCHR$("1F3C7FFF7F3F1F00")
1130 DEFCHR$(65)=A$+A$+A$
1140 A$=HEXCHR$("FF00FFFFFFFFFF00")
1150 DEFCHR$(66)=A$+A$+A$
1160 A$=HEXCHR$("F83CFEFFFEFCF800")
1170 DEFCHR$(67)=A$+A$+A$
1180 A$=HEXCHR$("1F20408040201F00")
1190 DEFCHR$(68)=A$+A$+A$
1200 A$=HEXCHR$("FF0000000000FF00")
1210 DEFCHR$(69)=A$+A$+A$
1220 A$=HEXCHR$("F8040201020 4F800")
1230 DEFCHR$(70)=A$+A$+A$
1240 A$=HEXCHR$("00070F1F3E7C7B7300000000000000000000000F1113141D")
1250 DEFCHR$(71)=A$
1260 DEFCHR$(72)=MIRROR$(A$)
1270 A$=HEXCHR$("737B7C3E1F0F070000000000000000001D1413110F000000")
1280 DEFCHR$(73)=A$
1290 DEFCHR$(74)=MIRROR$(A$)
1300 A$=HEXCHR$("0000000F1010101100070F1F3F7F7F7F000000000103040C")
1310 DEFCHR$(75)=A$
1320 DEFCHR$(76)=MIRROR$(A$)
1330 A$=HEXCHR$("111010100F0000007F7F7F3F1F0F07000C04030100000000")
1340 DEFCHR$(77)=A$
1350 DEFCHR$(78)=MIRROR$(A$)
1360 RETURN
```

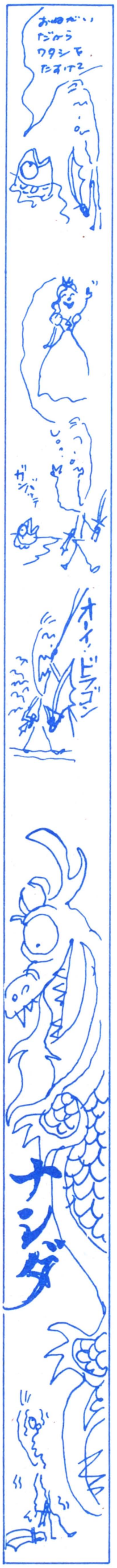




21（ブラックジャック）

ファミリーコンピュータ

浮田利康



21

トランプゲームのブラックジャックのファミコン版です。気分はもうカジノそのもの！

遊び方

ひとりで遊びます。ゲームの目的は、手札の合計を21に近づけて、コンピュータ側の合計より大きくすることです。なお、カードの点数は、Aが1または11で、J・Q・Kが10、数字はその数字のとおりです。

ゲームはまず賭け金の入力から始まります。賭け金は、今あなたの持っている分（MONEYの所の数字）まで賭けられます。次にカードが配られます。もう1枚欲しければ、1のキーを、欲しくなければ、2のキーを押します。21を超えると、その場であなたの負けになります。2を押すと、コンピュータ側にカードが配られます。なお、コンピュータは和が17以上になるまで必ずカードを引きます。両者ともに21を超えていなければ勝負です。コンピュータ側より和が大きければ、あなたの勝ちとなります。

役

勝つと2倍。Aと10、J、Q、Kのときは4倍。7が3枚のときは4倍、6—7—8の順のときは9倍。合計が21のとき（前の役以外で）は3倍。5枚以上のとき（枚数−1）倍になります。

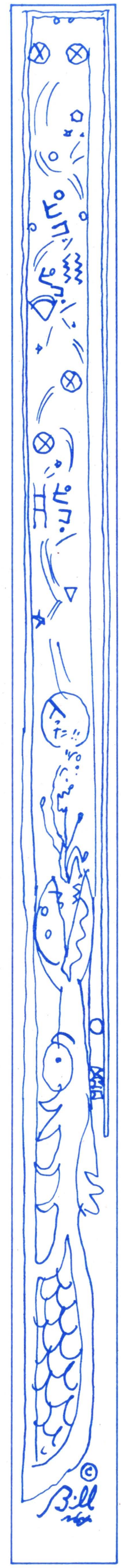
プログラムについて

本プログラムを打ち込むときは、リストの通りに打ち込んで下さい。そうしないとOMエラーが出ます。役の倍率を変えたいときは6000番台のMU=という所を変えます。たとえば、6030行のMU=4をMU=5とすると、7—7—7の役が5倍になります。その他の変更点としては、もっと役を増やすとか、コンピュータとあなたの手の合計が等しいときは引き分けにするということが考えられますが、メモリが足りないのでチョット無理でしょう。みなさんも、メモリ不足に負けずにどしどしゲームを作ってみてください。

BG GRAPHIC面データ

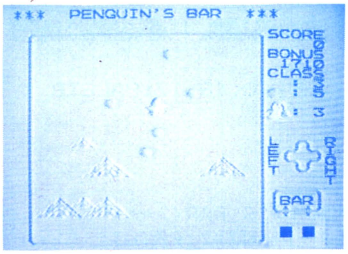
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	C	O	M	P	U	T	E	R																				
1	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02								
2	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62								
3	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62								
4	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22								
5					K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02				
6					K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62				
7					K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62				
8					L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22				
9	Y	O	U																									
10	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02								
11	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62								
12	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62								
13	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22								
14					K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02	K72	K52	K52	L02				
15					K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62				
16					K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62				
17					L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22				
18																												
19					M	O	N	E	Y	:						B	E	T	:									
20																												

```
40 GD=10:DIMCD(1,10),AN(1),CT(1),CN(1)
1000 CLS:VIEW:GOSUB8000
1010 LOCATE5,22:INPUT"ｲｸﾗ ｶｹﾏｽｶ";BT:IF BT=0 THEN1820
1020 IF BT>GD THEN BEEP:GOTO1010
1030 GD=GD-BT:GOSUB8000
1100 CA=1:FORI=0TO1:AN(I)=0:CT(I)=0:NEXT
1110 FL=1:GOSUB3000:GOSUB3000:FL=0:GOSUB3000
1130 FL=1:BN=21:GOSUB5000:IF RS=2 THEN1600
1200 LOCATE5,22:PRINT"1:HIT 2:STAND ";:KI$=INKEY$(0)
1210 IF KI$="1" THEN1300
1220 IF KI$="2" THEN1400
1225 GOTO1200
1300 FL=1:GOSUB3000:BN=21:GOSUB5000:IF RS=1 THEN1700
1310 GOTO1200
1400 FL=0:GOSUB3000:BN=21:GOSUB5000:IF RS=1 THEN1600
1410 IF CN(0)<17 THEN1400
1500 IF CN(0)>=CN(1) THEN1700
1600 FL=1:GOSUB6000:GD=GD+BT*MU:GOSUB7000:GOTO1800
1700 FL=0:GOSUB7000
1800 IF GD>0 THEN1000
1820 CLS:LOCATE8,12:PRINT"GAME OVER":END
3000 '
3010 CA=CA+1:CT(FL)=CT(FL)+1:CX=RND(13):IF CX=0 THEN AN(FL)=AN(FL)+1
3020 CD(FL,CT(FL))=CX:GOSUB4000:RETURN
4000 '
4010 RESTORE4910:FORI=0TOCX:READD$:NEXT
4020 X=1+(CT(FL)-1)*4:Y=2+FL*9:IF CT(FL)>5 THEN X=X-16:Y=Y+4
4030 LOCATEX,Y:PRINTD$
4040 RETURN
4910 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K
5000 '
5010 RS=0:CN(FL)=0:FOR I=1 TO CT(FL):X=CD(FL,I):IF X>8 THEN X=9
5020 IF X=0 THEN X=10
5030 CN(FL)=CN(FL)+X+1:NEXT
5040 IF CN(FL)=BN THEN RS=2:RETURN
5050 IF CN(FL)<BN THEN RETURN
5060 IF AN(FL)=0 THEN RS=1:RETURN
5070 FOR I=AN(FL) TO 1 STEP -1:CN(FL)=CN(FL)-10:IF CN(FL)<=BN THEN I=1
5080 NEXT:IF CN(FL)=BN THEN RS=2
5090 IF CN(FL)>BN THEN RS=1
5100 RETURN
6000 '
6010 M$="":MU=2:BN=21:GOSUB5000:IF ((CT(FL)=2) AND (RS=2)) THEN MU=4:M$="BLCK JA
CK":MU=6:GOTO6500
6020 J=0:FORI=0TO2:IF CD(FL,I)=6 THEN J=J+1
6030 NEXT:IF J=3 THEN M$="7-7-7":MU=4:GOTO6500
6040 J=5:FORI=0TO2:IF CD(FL,I)=J THEN J=J+1
6050 NEXT:IF J=8 THEN M$="6-7-8":MU=9:GOTO6500
6060 IF RS=2 THEN M$="21":MU=3
6070 FORI=5TO10:IF CT(FL)=I THEN M$=M$+STR$(I)+"ﾏｲ":MU=MU*(I-1):I=10
6080 NEXT
6500 LOCATE5,20:PRINTM$:RETURN
7000 M$="COMPUTER":IF FL=1 THEN M$="YOU"
7010 BT=0:GOSUB8000:LOCATE5,22:PRINTM$;" WIN !!
7025 FORI=0TO300
7030 KI$=INKEY$:IF KI$=" " THEN I=300
7035 NEXT
7040 RETURN
8000 LOCATE10,19:PRINTGD;" ":LOCATE19,19:PRINTBT;" ":RETURN
9000 'PROGRAM  VERSION 1.4
9010 'PROGRAMED BY T.UKITA
```





Beep Load



PENGUIN'S BAR

ファミリーコンピュータ

KAZ

ストーリー

季節は冬。めっきりと冷え込んできましたネ。みな様元気でお過ごしでしょうか。私の住む南極では、名ばかりの夏が来ております。こう寒い日が続いては、酒でも一杯ひっかけねば、とてもやっていけません。というわけでバーへでもくり出そうと、意気揚々とでかけたのは良いのですが、途中で氷に足を取られてスッころび、お金を氷原にぶちまけてしまいました。おまけに、不断の不摂生(せっせい)がたたり足はフラフラ、目はウツロ…こんな私をうまく動かして、氷原の障害物をよけ、お金を集めて、酒場に行かせて下さい。お願いします。

〈ヨッパライのペンペンより〉

遊び方

①コントローラの＋ボタンの左右のみを使ってペンペンの進む方向を決めます。1回＋ボタンの右（左）を押すたびに、進行方向が右（左）まわりに45°変わります。たとえばペンペンが画面の右に向かって進んでいるときに、右のボタンを押すと、ペンペンは、画面の右下方向に進みます。後は、ペンペンを障害物に衝突(しょうとつ)しないようにうまく操って、コインを集めて下さい。画面のコインをすべて集めると、右下のバーの入口に、青色のスペシャルコインが出るので、それを取ってバーに入ると1面終了です。終了時のボーナス点が得点に加算されますが、ボーナス点は、時間とともに減っていくので、あまりゆっくりしているとマイナスになって得点を減点されてしまうので、いそいでコインを集めて下さい。

面が変わるたびに、コインが増えたり、ペンペンの速度が上がったり、障害物が増えたりして、だんだん難しくなっていくので、テクニックの限りを尽くしてハイスコアに挑戦して下さい。

3回失敗するとゲームオーバーです。

入力方法

オールベーシックのプログラムです。リストの通りに打ち込んで下さい。メモリがいっぱいなので、たいへん見にくいのですが、スペースも最少限しか入れてありません。この通り入力して下さい。

RUNでリターンキーを押すと、画面が設定されるので、①コントローラのスタートボタンを押すとゲームスタートです。

ワンポイント



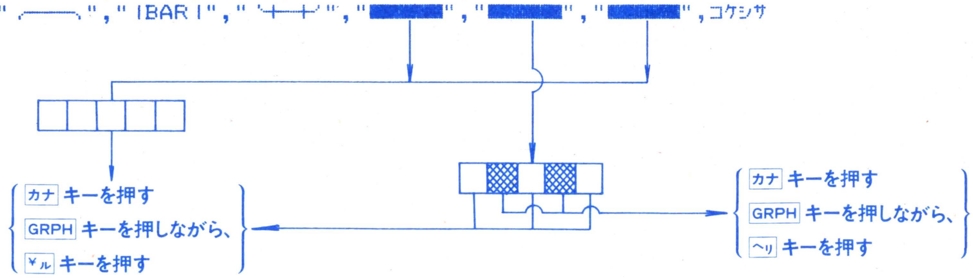
ファミリーベーシックでは、プログラムエリアが変数エリアと合わせて2K弱しかないことが、最大の欠点となっています。このプログラムも、ほぼメモリ一杯で、数値等の変更くらいしかできないと思います。

ペンペンの足元にコインが来るようにコントロールすることと、左回りのクイックターンを利用することです。

変数テーブル

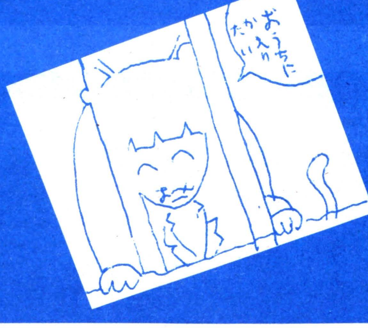
A	ワーク	K	ボタン入力	U	
B		L	ボーナス点	V	
C	Pen Penのスピード	M	Pen Penのキャラクタ位置	W	
D	Pen Penの方向	N	(M・N) Pen Penのキャラクタ位置	X	数値2
E	その面で取ったコインの数、カウンタ	O		Y	数値1
F	コインの数（その面の総コイン数）	P	Pen Penの残り	Z	数値0
G	得点	Q	障害物の数	A$	"ー"を19個
H		R		B$	画面出力・判定用ワーク
I	ワーク、Pen Penの座標	S			
J	(I・J) ワーク、Pen Penの座標	T			

```
6000 Z=0:Y=1:X=2:P=Z:CGSETY,Z:PALETS Y,60,53,48,17:PALETB Y,60,48,48,17:PALETB X
,60,48,54,54:PALETS Z,60,48,53,18:A$="────────────────────"
6050 Q=6:G=Z
6100 C=3
6200 F=5:K$=CHR$(207)
6300 CLS:PALETB Z,60,47,48,17:ERAX:SPRITEOFF:PRINT"***  PENGUIN'S BAR  ***":
PRINT:PRINT" ╭";A$;"╮":FORA=3TO22:PRINT" |":LOCATE21,A:PRINT"|":NEXT:PRINT" ╰";A
$;"╯";
6400 FORA=Y TORND(Q)+Q:I=X*RND(8)+X:J=X*RND(8)+5:COLORI,J,Y:COLORI+X,J,Y:LOCATEI
+Y,J:PRINTCHR$(200)+CHR$(201);:IFRND(10)>4THENLOCATEI,J+Y:PRINTCHR$(200);CHR$(
202);CHR$(203);CHR$(201);
6500 NEXT:RESTORE10000:A=X
6550 READB$:LOCATE22,A:PRINTB$;:A=A+X:IFA<12THEN6550
6600 READB$:IFA<24THENLOCATE22,A:PRINTB$;:A=A+Y:GOTO6600
6650 LOCATE27-LEN(STR$(G)),3:PRINTG;:LOCATE23,5:PRINT"2000":LOCATE22,8:PRINTK$;"
 :";F:COLOR22,8,X:LOCATE25,10:PRINTP:DEFSPRITEZ,(Z,Y,Z,Y,Z)=B$:SPRITEZ,190,98:
SPRITEON
6680 LOCATE24,7:PRINT":";C:IFP THEN7000
6700 P=3:LOCATE3,4:PRINT"PUSH START BOTTUN":I=7
6730 IFI=3THENI=7:J=176:A=Y:GOTO6750
6740 I=3:J=24:A=Z
6750 DEFMOVE(X)=SPRITE(4,I,Y,74,A,Z):POSITIONX,J,48:MOVEX
6800 IFSTRIG(Z)=1THEN6050
6850 IFMOVE(X)THEN6800
6900 GOTO6730
7000 E=0:L=2000:FORA=Y TOF
7100 I=RND(15)+3:J=RND(18)+X:IFSCR$(I,J)<>" "ORSCR$(I,J,Y)=CHR$(Y)THEN7100
7200 COLORI,J,X:LOCATEI,J:PRINTK$;:NEXT:I=30:J=40:D=2:PLAY"T1Y0M1V604"
7300 DEFMOVE(X)=SPRITE(4,D+Y,C,X,Z,Z):POSITIONX,I,J:MOVEX
7400 PLAY"C1"
7500 K=STICK(Z)AND3
7530 IFK=X THEND=D-Y:IFD<Y THEND=7
7560 IFK=Y THEND=D+Y:IFD>7THEND=Z
7600 PLAY"G1"
7700 I=XPOS(X):J=YPOS(X):M=(I-8)/8:N=(J-14)/8:B$=SCR$(M,N):IFB$=" "THEN8200
7800 IFB$=K$THEN7900
7850 ERAX:COLORM-Y,N-Y,Y:COLORM+Y,N-Y,Y:COLORM-Y,N,Y:COLORM+Y,N,Y:LOCATEM,N:
PRINTCHR$(219);:PLAY"O2G8":LOCATEM-Y,N:B$=CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$(218):PRINTB$;
:PLAY"G6":LOCATEM-Y,N-Y:PRINTB$;:LOCATEM-Y,N:PRINT" ";CHR$(213);" ";:PLAY"G9O4":
P=P-Y:GOTO6300
7900 G=G+10:LOCATE27-LEN(STR$(G)),3:PRINTG;:LOCATEM,N:PRINT" ";:PLAY"O3G1C1O4":E
=E+Y
8000 IFE=F THENLOCATE21,22:PRINTK$;:GOTO8200
8100 IFE>F THEN8300
8200 L=L-10:LOCATE27-LEN(STR$(L)),5:PRINTL;:GOTO7300
8300 G=G+L:LOCATE27-LEN(STR$(G)),3:PRINTG;:PLAY"T1":PLAY"O3C5C4O2G5G4A5A4E5E4G5E
4D5D4C9"
8400 F=F+X:IFF<11THEN6300
8500 C=C-1:IFC>Z THEN6200
8600 Q=Q+1:GOTO 6100
10000 DATASCORE,BONUS,CLASS,"  :","  :","","L ⌒ R","E╱╲I","F╲╱G","T ︶ H","
    T","╭──╮","|BAR|","╰┼─┼╯","█████","█████","█████",コケシサ
```



STORY SENARIO
CHARACTER DESIGN & ILLUSTRATIONS
by TAKU FURUKAWA
WITH TAKUN BOX

TINYANのアイデア・ファイル



機種名 PC−6001/MKII PC−6601(N60−BASIC)用

システムソフトの"TINYAN"がお贈りするショートプログラム。キミのプログラミングの参考にきっとなるよ。

Q大シミュレーション

すとをりひ

ある日の朝、たいにゃんが目を覚ますと、猫耳がはえていました。仕方がないので帽子をかぶって病院に行くと、帰ってよ、と言われて家に帰る。別にすることもないので、お菓子を食べる。すると、猫耳はなくなったので、ひと安心して、そのまま横になって寝る。次の日、学校へ行く前に鏡を見る。また猫耳がはえている。そこでお菓子を食べる。なおったので、外に出る。

遊ばれかた

お菓子が切れると、たいにゃんには、猫耳がはえてしまいます。そこで、お菓子を買いに行って、お菓子屋さんに行って、お菓子を買って来ることになるのですが、それには先だつ不幸じゃなくて、先だつものが必要です。そこで、SSに行って仕事をして、お金をもらわなければなりません。しかし、SSにばかり行って、授業に出ないでいると、こんどは成績が落ちてしまいます。そこで、あなたは、カーソルキーを使ってたいにゃんを動かして、家と、SSやお菓子屋さんや学校の間を往復しなければならないのです。ここまで読んで、なあんだ、簡単じゃないか、なんて言っている人はまだまだ読みが足りないよ。ちゃあんと、途中には、たいにゃんのじゃまをしてくれる、親切?な人たちがいます。まず、部費を取るみこにゃん。なあんとすいちょうけんじゃなくて、なあんと500円も取っちゃうんですねえ。そして次に出るのは、お菓子をねだるねむちゃん。そして、いじめっ子のあけみちゃん。あけみちゃんにいじめられると、1回おうちに帰らなくちゃいけないんですよお。そして、恐怖のピストル人間ひだか。彼は鉄砲を撃つので要注意です。ただし、4人とも、＊印のない所にはこられないので、それをうまく利用して逃げて下さい。そして、ゲームの最終目的ですが、約半年間、成績が落ちないようにして、C以上の成績を取ることです。成績がDの時は再試がありますが、Eの時はありませんよ。また、出席不足で、試験を受けられなくなったりもしますので要注意デス。ちなみに、ハイスコアならぬハイ成績はCです。B以上とれた人は、いません。

入力方法及び注意

600−MKII、660−の人は、N60BASICモードを選んで下さい。

1 BLOCK

```
| Name  Qダイ シミュレーション        No.  1 |
|       mode  2   files  0   pages  2 |
5 DIM S(4),T(4)
10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1
,,1:CLS
20 MO=1000:OK=10:SE=66:DY=180
30 PLAY "s8m2o6l64"
40 X=7:Y=14
41 RESTORE6000:FORI=1TO4:S(I)=I+13:T(I)=
8:READN$(I),C(I):NEXT
42 S(4)=5:T(4)=2
60 GOSUB 1000
70 GOSUB 500
100 LOCATE X,Y:PRINT"＊"
110 P=STICK(0):X=X+(P=3)＊(X<13)＊6-(P=7)＊
(X>1)＊6
120 Y=Y+(P=5)＊(Y<14)＊3-(P=1)＊(Y>2)＊3
130 LOCATE X,Y:PRINT"T"
140 DD=0:FOR J=4 TO 1 STEP -1
150 DA=SCREEN(X+J,Y):IF DA<>32 AND DA<>4
2 THEN DD=J
160 NEXT
170 ON DD GOSUB 2000,3000,4000,4400
180 PLAY"g"
190 DA=SCREEN(X,Y-1):IF DA<>32 THEN GOSU
B 60000
200 R=INT(RND(1)＊3.1+1)
210 S=S(R):T=T(R):N$=N$(R)
220 COLOR 1:LOCATE S,T:PRINT"＊"
```

2 BLOCK

```
230 DS=SGN(X+R-S):DT=SGN(Y-T)
235 DS=-DS＊(RND(1)<.6)
236 DT=-DT＊(RND(1)<.8)
240 S1=S+(DS=1)＊(S<12)＊6-(DS=-1)＊(S>6)＊6
250 T1=T+(DT=1)＊(T<14)＊3-(DT=-1)＊(T>2)＊3
260 IF SCREEN(S1,T1)=42 THEN S=S1:T=T1
270 COLOR C(R):S(R)=S:T(R)=T:LOCATE S,T:
PRINTN$:COLOR 1
300 DY=DY-1:IF DY=-1 THEN 50000
310 SE=SE+.1:IF SE>=70 THEN 44000
320 IF RND(1)<.2 THEN OK=OK-1:IF OK<0 TH
EN 43000
370 GOSUB 800
399 GOTO 100
500 CLS
510 PRINT"%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
520 PRINT"%                 ◆S.S %"
530 PRINT"%＊   ＊＊ ＊ ＊ ＊ ＊＊＊＊＊%"
540 PRINT"%                       %"
550 PRINT"%おかしや                   %"
560 PRINT"%＊ ＊＊   ＊＊ ＊   ＊ ＊＊＊%"
570 PRINT"%                       %"
580 PRINT"%                 がっこう%"
590 PRINT"%＊＊ ＊＊ ＊ ＊ ＊ ＊＊＊＊＊%"
600 PRINT"%                       %"
610 PRINT"%                       %"
620 PRINT"%＊＊＊ ＊ ＊＊   ＊ ＊＊ ＊ %"
630 PRINT"%                       %"
640 PRINT"%         HOUSE         %"
650 PRINT"%＊＊＊ ＊ ＊       ＊＊ ＊＊%"
660 PRINT"%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%";
```

Q大シミュレーション

3 BLOCK

```
700 LOCATE 21,4:PRINT"せいせき"
710 LOCATE 22,7:PRINT"おかね"
720 LOCATE 22,10:PRINT"おかし"
800 LOCATE 22,8:PRINTMO;"      "
810 IF SE>=68 THEN COLOR 3
820 LOCATE 24,5:PRINTCHR$(SE):COLOR 1
830 LOCATE 22,11:PRINTOK;"  "
840 LOCATE 21,1:PRINT"あと";DY;"日 "
899 RETURN
1000 CLS
1010 RESTORE 5000
1020 FOR I=1 TO 6:READ A$
1030 A$=A$+"    ":LOCATE 5,I*2
1040 FOR J=1 TO LEN(A$)
1050 B$=MID$(A$,J,1):IF B$<>" " THEN PLA
Y "G"
1060 PRINTB$;:FOR K=1 TO 50:NEXT
1070 NEXT
1080 NEXT
1090 IF INKEY$="" THEN 1090
1099 RETURN
2000 PLAY "o3d4f4o6":GOSUB20000
2010 LOCATE 22,12:PRINT"たぁいにい"
2020 LOCATE 22,14:PRINT"ぶ゛ひ"
2030 MO=MO-500:IF MO<0 THEN 40000
2040 RETURN
3000 PLAY "o4d4o6":GOSUB20000
3010 LOCATE 22,12:PRINT"あっ、たいにいか゛"
3020 LOCATE 22,13:PRINT"おかしもってる"
3040 LOCATE 22,14:PRINT"ちょうた゛い"
3050 OK=OK-2:IF OK<=0 THEN 43000
3060 RETURN
4000 PLAY"o3g2o6":GOSUB20000
4010 LOCATE 21,12:PRINT"あっ、たいにいちゃん"
4020 LOCATE 21,13:PRINT"いし゛めよっと"
4030 LOCATE 21,14:PRINT"たいにい なけ"
4040 HO=0:RETURN
4400 PLAY "s8m9o3d2":GOSUB 20000
4410 LOCATE 21,12:PRINT"ひた゛かにうたれた"
4420 GOTO 65000
5000 DATA"T ... Tiny (Player)"
5010 DATA"み ... みこちゃん (ぶ゛ひとる)"
5020 DATA"ね ... ねむちゃん (おかしをたへ゛る)"
5030 DATA"あ ... あけみちゃん (いし゛める)"
5040 DATA"ひ ... ひた゛か (てっほ゜うをうつ)"
5050 DATA"なにか KEY を おすっちゃ"
5999 STOP
6000 DATAみ,3,ね,2,あ,2,ひ,4
20000 FOR I=12 TO 14:LOCATE 20,I:PRINT"
```

4 BLOCK

```
          ";:NEXT:RETURN
40000 GOSUB 20000:LOCATE 21,13:PRINT"おかね
か゛ ない":GOTO 65000
43000 GOSUB20000:LOCATE 21,13:PRINT"おかしか
゛ ない":GOTO 65000
44000 GOSUB 20000:LOCATE 21,12:PRINT"しゅっ
せきか゛たらん":GOTO 65000
50000 CLS
50010 PRINT"---------- せいせき はっぴ゜ょう ------
---"
50020 PRINT:PRINT"おなたの せいせきは";CHR$(SE);"
 て゛す。!"
50030 IF SE<68 THEN 55000
50040 IF SE<69 THEN 52000
50050 PRINT:PRINT"さいし なし!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!"
50060 PRINT:PRINT"りゅうねん ふっふっふっ":GOTO 650
00
52000 PRINT:PRINT"さいし を します"
52010 RR$=CHR$(106+RND(1)*3)
52020 PRINT:PRINT"PUSH (j,k,l)"
52030 A$=INKEY$:IF A$<"j" OR A$>"l" THEN
 52030
52040 IF A$=RR$ THEN PRINT"さいしのけっか C に な
りました":GOTO 55000
52050 PRINT:PRINT"さいし て゛も おちました":GOTO 65
000
55000 PRINT:PRINT"あなたは めて゛たく しんきゅう しました"
55010 GOTO 65010
60000 IF DA=ASC("H") THEN HO=1:RETURN
60010 IF HO=0 THEN RETURN
60015 HO=0
60020 IF DA<>ASC("◆") THEN 60100
60030 PLAY"o7cdefgo6":MO=MO+2000:GOSUB 2
0000
60040 LOCATE 21,12:PRINT"おしこ゛と"
60050 LOCATE 21,14:PRINT"うし゛うし゛"
60060 RETURN
60100 IF DA<>ASC("か") THEN 60200
60110 SE=SE-1:IF SE<65 THEN SE=65
60120 PLAY "cdc":GOSUB 20000:LOCATE 22,1
2:PRINT"おへ゛んきょう":RETURN
60200 IF MO<100 THEN RETURN
60210 PLAY"o4cgco6":GOSUB 20000:LOCATE 2
1,12:PRINT"わぁい おかした゛"
60220 OK=OK+10:MO=MO-100:RETURN
65000 FOR I=1 TO 7:PRINT:NEXT
65010 PRINT"GAME OVER":PRINT"REPLAY [F.5
]"
```



羊さんは今いずこ

ストーリー

たいにゃんは、山のてっぺんに住んでいる羊のえん君から、今度遊びにおいでよ、という手紙をもらったのです。それで、早速えん君の所へ、遊びに行くことにしました。ところが、この前の大雨で道は穴だらけになってるし、がけは今にもくずれそうだし、もっとわるいことには、崩れた土の中から、4年前に絶滅したはずの、まるえい（エイリアンの一種）が出てきていたのです。はたして、たいにゃんは無事にえん君の所までたどりつけるのでしょうか。

遊び方

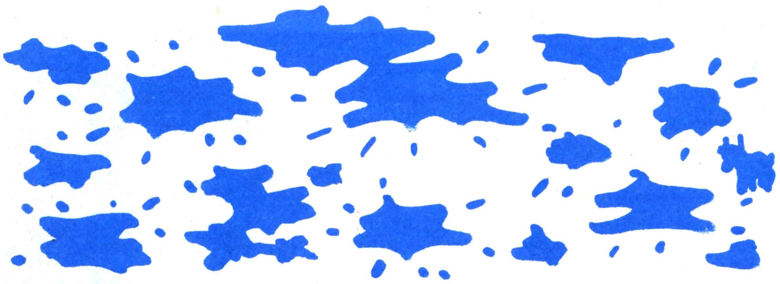
カーソルキーの左右と、スペースバーを使って、たいにゃん（なぜか「き」と表示される）を一番上にいる羊のえん君（¥君）の所までつれていってあげて下さい。移動方法は、カーソルキーで左右に歩くことができ、スペースバーで、ジャンプできます。そして、スペースバーはカーソルキーと同時に使って下さい。そうすると、その方向にジャンプできます。たいにゃんは、道の裂け目から落ちたり、上にある岩（＊）にジャンプしてあたったり、まるえいにぶ

羊さんは今いずこ

つかったりすると死んでしまいます。そして、たいにゃんが、一番上の¥に到着すると、1点獲得します。そして、また最初からですが、1面クリアするごとに、岩の数、穴の数が増え、穴ができたり、ふさがったりする速度が大きくなっていきます。

入力方法と注意

6001MKII、6601を使っている人は、N60BASICモードを選んで下さい。



1

```
 Name  ¥ｸﾝﾊｲﾏｲｽﾞｺ          No.   2
       mode  2   files  0   pages  2
```

```
10 CLEAR 300
20 DIM MU$(15):FOR I=0 TO 15:READ MU$(I)
:NEXT
30 PLAY"v164o5"
40 HS=1
50 SC=0:MAN=3
70 LE=1.1
80 GOSUB 1000
90 X=2:Y=12:MU=-1:S=26:T=12
100 IF SCREEN(X,Y)=64 THEN 400
110 P=STICK(0):Q=STRIG(0):IF Q=1THEN500
120 LOCATE X,Y:PRINT" ";
130 D=(P=7)-(P=3):IF SCREEN(X+D,Y)=32 TH
EN X=X+D
135 IF D=0 THEN 160
140 MU=MU+1:IF MU=16 THEN MU=0
150 PLAY MU$(MU):LOCATE X,Y:PRINT"ま";
160 LOCATE X,Y:PRINT"ま";
170 IF SCREEN(X,Y+1)=32 THEN 410BREAK
200 LOCATE RND(1)*21+5,INT(RND(1)*3)*4+5
210 COLOR 3:D$=CHR$(37-INT(RND(1)*LE)*5)
:PRINTD$;:COLOR 1
220 LOCATE S,T:PRINT" ";:IF SCREEN(S,T+1
)=32 THEN 700
230 S=S-1:IF S>4 THEN LOCATE S,T:PRINT"@
";:GOTO 100
240 S=26:IF Y=8 OR Y=4 THEN T=Y
299 GOTO 100
400 GOTO 420
410 Y=Y+1:IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN LOCATE
 X,Y-1:PRINT" ";:GOTO 420
411 PLAY"g64":LOCATE X,Y-1:PRINT" ";:LOC
ATE X,Y:PRINT"ま";:GOTO 410
420 PLAY"s8m100o3g2o5v","s8m100"
430 FOR I=1 TO 35
440 LOCATE X,Y:PRINT"*";
450 LOCATE X,Y:PRINT"+";
460 NEXT
470 MAN=MAN-1:IF MAN>0 THEN 80
480 FOR I=5 TO 11:LOCATE 10,I:PRINTSPC(1
2);:NEXT
481 LOCATE 11,6:PRINT"GAME OVER"
482 LOCATE 11,8:PRINT"REPLAY"
483 LOCATE 11,10:PRINT"SPACE KEY"
485 IF SC>HS THEN HS=SC
490 IF STRIG(0)=0 THEN 490
495 GOTO 50
500 IF SCREEN(X,Y+1)=32 THEN 160
505 D=(P=7)-(P=3):PLAY"cdefg"
510 LOCATE X,Y:PRINT" ";:X=X+D:Y=Y-1:IF
```

2 BLOCK

```
SCREEN(X,Y)<>32 THEN 420
511 LOCATE X,Y:PRINT"ま";:P=LOG(2)
520 LOCATE X,Y:PRINT" ";:X=X+D:Y=Y-1:IF
SCREEN(X,Y)<>32 THEN 600
521 LOCATE X,Y:PRINT"ま";:P=LOG(2)
530 IF SCREEN(X,Y+1)<>32 THEN 200
535 PLAY"fedc"
540 LOCATE X,Y:PRINT" ";:Y=Y+1:LOCATE X,
Y:PRINT"ま";:P=LOG(2)
550 Y=Y+1:IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN LOCATE
 X,Y-1:PRINT" ";:GOTO 420
560 LOCATE X,Y-1:PRINT" ";:LOCATE X,Y:PR
INT"ま";:GOTO 200
600 IF SCREEN(X,Y)=42 THEN 400
605 FOR I=1 TO 15:LOCATE 2,I:PRINTSPC(28
);:NEXT
610 SC=SC+1
620 PLAY"vcecegegecegec16","vo418cgec"
630 FOR I=1 TO 666:NEXT
640 LE=LE+.1:IF LE>1.9 THEN LE=1.9
650 GOTO 80
700 COLOR 3:LOCATE S,T+1:PRINT"%";:COLOR
 1:S=26:GOTO 240
1000 SCREEN 1,1,1:COLOR 1,,1:CONSOLE 0,1
6,0,0:CLS
1010 PRINT"SCORE 000000:MAN 0:HIGH 00000
0"
1020 PRINT"%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%";
1030 LOCATE 31,2:PRINT"¥"
1040 PRINT:PRINT"    ";:COLOR3:PRINT"%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
1050 COLOR 1:PRINT:PRINT"  %"
1060 PRINT:PRINT"    ";:COLOR3:PRINT"%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
1070 COLOR 1:LOCATE 28,11:PRINT"%"
1080 PRINT:PRINT"  ";:COLOR3:PRINT"%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
1090 COLOR 1:PRINT:PRINT"^^^^^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^^";
1100 FOR J=2 TO 10 STEP 4
1110 FOR I=1 TO (LE-.9)*10+1
1120 LOCATE RND(1)*23+4,J:PRINT"*"
1130 NEXT
1140 NEXT
1200 LOCATE 16,0:PRINTMAN
1210 S$=STR$(SC):S$="     "+S$:S$=RIGHT$(
S$,6):LOCATE 6,0:PRINTS$
1220 H$=STR$(HS):H$="     "+H$:H$=RIGHT$(
H$,6):LOCATE 24,0:PRINTH$
1230 FR=FRE("")
1999 RETURN
5000 DATA c,e,g,e,d,f,f,r64,g,g,f,f,e,d,
c,r64
```

ぢごくのおせろ

おはなしでえす

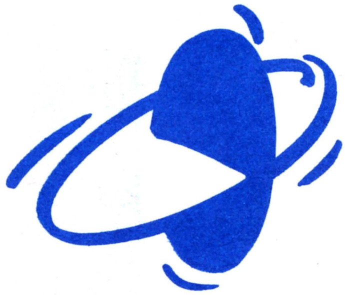
むかしむかし、ある所に、たいにゃんがいました。たいにゃんは、来る日も来る日もプログラムを作り続けていました。ある日のこと、たいにゃんはおせろげえむを作りましたが、それがとても弱かったので、これをいっきに強くする、楽ちんな方法はないものかと考えました。そして考えついたのが、この、ぢごくのおせろでした。どこがぢごくなのかは、やってのおたのしみでーす。

遊び方

ルールは普通のおせろと同じです。違う所はただひとつだけなんです。それは、なんと、画面上に表示されるコマがひとつかしかないという世にも兇悪なプログラムです。

さて、読者の中には、画面上にコマがひとつしかないなら遊べないじゃないか。と、おっしゃる方もあるとは思いますが、ご安心下さい。あくまで、表示がーコマであるのであって内部ではちゃあんと8×8になっています。さて問題です。私はだれでしょう。1、西川のりお。2、通りすがりの町人ですだ。3、猫人間「鯛猫」。さあ何番。ブー。はずれです。答えは3番の猫人間「鯛猫」でした。そうそう、本題にもどりましょう。

遊び方、というより苦しみ方ですが、カーソルキーで打ちたい場所を決め、スペースバーで打ちます。ちゃんととれる所でないと打てませんよお。それから、このおせろに使った思考ルーチンは、超高速だだっこ型Г刈り法と言って、自分の打ちたい所に打てるなら、先の事は考えずに打つといったアルゴリズムだという説は半分本当です。でも、こんな弱あいアルゴリズムなのに、意外と人間側が苦戦したりします。やはり、全体が見渡せないというのは、かなりのハンディになるよーですね。



入力方法及び注意

600ーMKII、660ーの人はN60BASICモードを選んで下さい。ページ数は2以上必要です。

1 BLOCK

```
10 DIM JX(59),JY(59),DA(9,9),BX(7),BY(7),UT(7),CH$(2)
11 GOSUB 1000
20 DA(4,4)=1:DA(5,5)=1:DA(4,5)=-1:DA(5,4)=-1
30 FOR I=0 TO 14
31 READ JX(I*4),JY(I*4)
32 JX(I*4+3)=9-JX(I*4):JY(I*4+3)=9-JY(I*4)
33 JX(I*4+1)=JX(I*4+3):JY(I*4+1)=JY(I*4)
34 JX(I*4+2)=JX(I*4):JY(I*4+2)=JY(I*4+3)
35 NEXT
36 FOR I=0 TO 7:READ BX(I),BY(I):NEXT
40 MAX=0:PASS=0
45 CH$(0)="X":CH$(2)="o"
50 SCREEN 2,1,1:LOCATE 5,14:PRINT"START SPACE KEY"
55 IF STRIG(0)=0 THEN 55
56 SCREEN 2,1,1:CLS
90 DX=4:DY=4
100 X=DX:Y=DY
105 SCREEN,1:LOCATE 25,10:PRINT"YOU":SCREEN,2:LOCATE 25,10:PRINT"YOU"
110 DA=DA(X,Y):GOSUB 800
120 P=STICK(0):Q=STRIG(0):R=PEEK(&HFECA) AND 1
130 IF Q=1 THEN 2000
140 IF R=1 THEN 3000
150 IF P=0 THEN 120
155 P=P-1
160 X=X+BX(P):Y=Y+BY(P)
170 IF X<1 OR X>8 THEN X=X-BX(P)
180 IF Y<1 OR Y>8 THEN Y=Y-BY(P)
190 GOTO 110
200 N=MAX:GOSUB 500:IF UTERU=1 THEN GOSUB 7000:GOTO 220
210 N=N+1:GOSUB 500:IF UTERU=1 THEN 220
215 IF N<59 THEN 210
216 GOTO 600:REM PASS
220 GOSUB 700
230 CO=CO+1:IF CO<60 THEN 100
240 SCREEN 1,1,1:COLOR 1,,1:CLS
250 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8
```

2 BLOCK

```
260 LOCATE 12+I,J:PRINTCH$(DA(I,J)+1)
270 YO=YO-(DA(I,J)=1)
271 CM=CM-(DA(I,J)=-1)
280 NEXT:NEXT
290 LOCATE 4,11:PRINT"YOU(o):";YO;"     COM(X):";CM
299 END
500 UT=0:IF DA(JX(N),JY(N))<>0 THEN RETURN
501 FOR I=0 TO 7
505 XX=JX(N):YY=JY(N):BX=BX(I):BY=BY(I)
510 XX=XX+BX:YY=YY+BY:IF DA(XX,YY)<>1 THEN 590
520 XX=XX+BX:YY=YY+BY:IF DA(XX,YY)=1 THEN 520
530 IF DA(XX,YY)=-1 THEN UT=1:I=8
590 NEXT
595 RETURN
600 IF PASS=1 THEN 240
610 PASS=1:PLAY"o5e64c64"
620 LOCATE 25,6:PRINT"PASS"
630 FOR I=1 TO 666:NEXT
640 LOCATE 25,6:PRINT"    "
650 GOTO 100
700 PLAY"l64o5v":FOR I=0 TO 7
710 U=0:BX=BX(I):BY=BY(I):XX=JX(N):YY=JY(N)
720 XX=XX+BX:YY=YY+BY:IF DA(XX,YY)<>1 THEN 790
730 XX=XX+BX:YY=YY+BY:IF DA(XX,YY)=1 THEN 730
740 IF DA(XX,YY)=0 THEN 790
750 XX=JX(N):YY=JY(N):DA(XX,YY)=-1
760 XX=XX+BX:YY=YY+BY:IFDA(XX,YY)=1THENDA(XX,YY)=-1:PLAY"d":GOTO760
790 NEXT
795 DX=JX(N):DY=JY(N)
799 PASS=0:RETURN
800 IF DA=0 THEN SCREEN ,1,1:GOTO 850
810 SCREEN ,2,2:COLOR ,,1:IF DA=-1 THEN COLOR ,,2
850 LOCATE 25,1:PRINT"X=";X
860 LOCATE 25,3:PRINT"Y=";Y
899 RETURN
```

ぢごくのおせろ

3 BLOCK

```
1000 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1001 PRINT"@@@@@@@@@  ち゛こ゛くの オセロ  @@@@@@
@@"
1002 PRINT:PRINT"YOU":PRINT"COM"
1003 PRINT:PRINT"MOVE CURSOR KEY"
1004 PRINT:PRINT"HIT SPACE KEY"
1005 PRINT:PRINT"PASS SHIFT KEY"
1008 LINE(32,24)-STEP(4,4),1,BF
1009 LINE(32,40)-STEP(4,4),5,BF
1010 SCREEN 2,2,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,0,1:CLS
1020 FOR I=0 TO 1.58 STEP .05
1030 C=COS(I)*70:S=SIN(I)*70
1040 LINE(96+C,96+S)-(96-C,96+S),1
1050 LINE(96+C,96-S)-(96-C,96-S),1
1060 NEXT      1999 RETURN
2000 IF DA(X,Y)<>0 THEN 120
2001 UT=0:FOR I=0 TO 7:UT(I)=0:NEXT
2010 FOR I=0 TO 7
2020 X1=X:Y1=Y:BX=BX(I):BY=BY(I)
2030 X1=X1+BX:Y1=Y1+BY:IF DA(X1,Y1)<>-1
THEN 2090
2040 X1=X1+BX:Y1=Y1+BY:IF DA(X1,Y1)=-1 T
HEN 2040
2050 IF DA(X1,Y1)=0 THEN 2090
2060 UT=1:UT(I)=1
2090 NEXT
2100 IF UT=0 THEN 2500
2110 FOR I=0 TO 7
2120 IF UT(I)=0 THEN 2190
2130 X1=X:Y1=Y:BX=BX(I):BY=BY(I):DA(X1,Y
1)=1
2140 X1=X1+BX:Y1=Y1+BY:IF DA(X1,Y1)=1 TH
EN 2190
2150 PLAY"v164og":DA(X1,Y1)=1:GOTO 2140
2190 NEXT
```

4 BLOCK

```
2200 LOCATE 25,10:PRINT"COM"
2210 CO=CO+1:IF CO=60 THEN 240
2499 PASS=0:GOTO 200
2500 PLAY"o2g2":LOCATE 25,6:PRINT"うてません"
2510 FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE 25,6:PRI
NT"      ":GOTO 120
3000 UT=0
3010 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8
3020 IF DA(I,J)<>0 THEN 3090
3030 FOR K=0 TO 7
3035 I1=I:J1=J:BX=BX(K):BY=BY(K)
3040 I1=I1+BX:J1=J1+BY:IF DA(I1,J1)<>-1
THEN 3080
3045 I1=I1+BX:J1=J1+BY:IF DA(I1,J1)=-1 T
HEN 3045
3050 IF DA(I1,J1)=0 THEN 3080
3060 UT=1:K=8:I=8:J=8
3080 NEXT K
3090 NEXT J:NEXT I
3100 IF UT=0 THEN 3200
3110 PLAY"o2g4.":LOCATE25,6:PRINT"うてます!"
3120 FOR I=1 TO 666:NEXT:LOCATE 25,6:PRI
NT"      ":GOTO 120
3200 IF PASS=1 THEN 240
3210 PLAY"o5c64e64":LOCATE 25,6:PRINT"PA
SS"
3230 FOR I=1 TO 333:NEXT:LOCATE 25,6:PRI
NT"    "
3240 PASS=1
3250 GOTO 200
5000 DATA4,3,3,4,3,3,1,1,2,3,4,2,3,2,2,4
5010 DATA 1,3,4,1,1,4,3,1,2,2,2,1,1,2
5100 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,
0,-1,-1
7000 MAX=MAX+1:IF DA(JX(MAX),JY(MAX))<>0
 THEN 7000
7010 RETURN
```

えんぴつおとし

すっとおり

みなさん、えんぴつ落としってやったことありませんか。ひとりがえんぴつをぶらさげて持ち、もうひとりは、下で手をかまえて、上の人が落としたえんぴつを、さっとにぎるあそびです。これ、フェイントをかけられたりして意外と難しいんですよね。また、ごくたまーにですけど、ねの暗ーい人が、ひとりでこれをやってたりするんですね。そういう人のために作ったプログラム、というわけじゃないんだけど、とにかく、ひとりで遊べるプログラムです。

遊び方

遊び方と言っても、説明するほどのものじゃないんですけど、いちおー書きましょ。RUNさせて、数秒後に、画面の上のほうから、棒が落ちてきます。これをえんぴつだと思って下さい。それが、┤と├の間に来たら、すかさずスペースバーを押して下さい。早すぎても遅すぎてもダメです。失敗したらそこでゲームオーバー。成功したら1点、わずか1点が得点としてもらえます。そして、┤と├の位置が一つ上に上がります。つまり、少し難しくなるわけです。約10回成功するとパーフェクトです。みなさんパーフェクトめざしてがんばって下さい。

入力方法と注意

6001mkII、6601の人は、N60BASICモードを選んで下さい。

1 BLOCK

```
| Name  えんぴつおとし          No.   4 |
|      mode  2   files  0   pages  2 |

10 Y=14
50 GOSUB 1000
100 PSET(128,T*12),3:IF STRIG(0)=1 THEN
200
110 T=T+1:IF T<15 THEN 100
120 PLAY"v15o2g2":CLS:PRINT"SCORE";S:PRI
NT"REPLAY [F.5]":END
200 IF T<>Y THEN 120
210 PLAY"s8m8o5l64fcdgefdc":S=S+1:Y=Y-1:
IF Y>1 THEN 50
220 PLAY "v15o132er64er64er64c4":CLS:PRI
NT"perfect!!!!!":END
1000 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 LOCATE 15,Y:PRINT"┤ ├"
1020 FOR I=1 TO INT(RND(1)*800)+50:NEXT:
T=0:RETURN
```

いんすぴれえしおん

STORY

たいにゃんは、時々爪をとがないといけないのですが、柱や壁でとぐと、大家さんにしかられてしまいます。そこでたいにゃんは、おうちにおいてあるモニターテレビでとぐことにしました。しかし、ひとつ困った問題が出て来ました。そうです、モニターに傷がついてしまうのです。たいにゃんのおうちのモニターは、超硬質ガラスでできていて、バズーカの直撃を受けてもびくともしないほどなんだけど、超進化生命体猫「たいにゃん」の爪の前には紙も同然で、簡単に傷だらけになってしまいます。そこで、たいにゃんは考えました。そうだ、傷がついても、それを読めるよーになればいいんだ。何とかしこいんだろう。そして作り上げたのがこのゲームです。

遊び方

このゲームは、画面上にある文字（A～Z及び＠）の一部が表示されるので、その一部から、もとの文字を推理して当てるというゲームです。

RUNさせてしばらくすると、画面上に、何回以内に当てよ。と、出るので、自分がこうだと思った文字を大文字で入力して下さい。その表示された回数以内に当てることができなかったらゲームオーバーです。当てた場合、より少ない回数で当てるほど高得点になります。また、1回当たるごとに、規定の回数がひとつへって再度挑戦でえす。

入力方法及び注意

600・MKII、660・の人は、N60BASICモードを選んで下さい。ページ数は、2以上を入れて下さい。



1 BLOCK

```
Name  いんすぴ゜れえしおん          No.  5
      mode  2   files  0   pages  2

10 DIM PT(7,11),U(7,11):MAX=9
20 SCREEN3,2,1:COLOR 3,1,1:CLS:AN$=CHR$(
RND(1)*27+64):PRINT AN$
30 FORJ=0TO11:FORI=0TO7:PT(I,J)=POINT(I*
2,J):U(I,J)=0:NEXT:NEXT
40 SCREEN 3,2,2:CLS:PRINT MAX;"かい いないに あ
てよ!":N=1:PLAY"vol32ceg"
50 FOR I=1 TO 20:U(RND(1)*8,RND(1)*12)=1
:NEXT
60 LOCATE 0,N+1:PRINT N;":";
70 FORJ=0TO11:FORI=0TO7:IFU(I,J)=1THENPS
ET(I*2+64,J+N*12+12),PT(I,J)
80 NEXT:NEXT:PLAY"vol8ece"
90 D$=INKEY$:IFD$<"@"ORD$>"Z"THEN90
100 LOCATE7,N+1:PRINTD$" ";:IFD$=AN$THEN
PLAY"vol8cdefg":GOTO160
110 PLAY"s10m100o3g4":PRINT "はず゛れぇ";:N=N
+1:IF N<=MAX THEN 50
120 COLOR 2:LOCATE5,1:PRINT AN$;"で゛した":
IF S>HS THEN HS=S
130 LOCATE2,13:PRINT"SCORE";S:PRINT"  HI
GH-";HS:PRINT"  REPLAY SPACE";
140 IF STRIG(0)=0 THEN 140
150 S=0:MAX=9:GOTO 20
160 PRINT"あたりぃ":FORI=1TO999:NEXT:S=S+10-
N:MA=MA+(MA>1):GOTO20
```

北斗練習ゲーム

〈おまけ〉

おまけ

RUNさせたら、あたたたたたと叫びながら、すぐさまスペースバーをすばやくたたき続けて下さい。約4秒後に得点が出ます。60以上は素質あり、80以上は伝承者になれるかも。万が一、100が出たら、そのとき、スペースバーは、「ひでぶ」といってこわれるかもしれません。

1 BLOCK

```
Name  hokuto                        No.  6
      mode  2   files  0   pages  2

10 FORI=0TO99:P=STRIG(0):S=S-(P=K):K=1-P
:NEXT:PRINTS,"REPLAY [f.5]"
```



INFORMATION インフォメーション

いまや日本全国パソコン・ブーム過熱中。ビジネス用パソコンに始まってゲームパソコンまで、大人から子どもまでパソコン症候群に冒(おか)されつつあるカンジ。そんな折も折、今月も新しいマシン、おもしろソフトが続々登場。ますます、キミの頭脳を悩ませそうだ。

SOFT NEWS

カードシステムによるグラフィックツール

「Y I S―503」などの、MSXマシンを発売している日本楽器から「MSXグラフィックカードセット」が売り出された。



このセット、ROMカートリッジ、グラフィックカード（12枚）、カードリーダーという構成。カートリッジ本体の持つ描画プログラムに、グラフィックカードの持つ50種のタイルパターン、30種のキャラクタ、白地図、星空模様など、合計84種類のグラフィックデータが加えられている。おかげでキャラクタを使った描画、タイリング、さまざまな地図の作成、デザインシミュレーションなどができるようになった。単に絵を描くだけでなく、より複雑な組み合わせ、楽しみ方が可能なツールといえる。

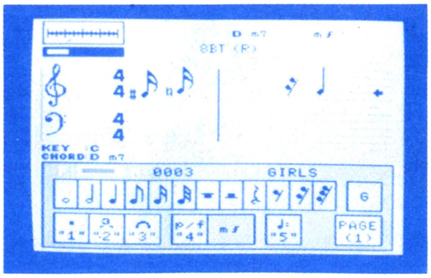
また、作成した画面のデータをカセットテープに保存したり、カラープリンタでカラー印刷することもでき、MSXのグラフィック分野の可能性がまた広がったようだ。

価格は、ROMカートリッジ、グラフィックカード（12枚）、カードリーダー、クリーニングカード（1枚）がセットになって1万9800円。



音楽好きのキミ、パソコンで作曲してみないか

グラフィック画面の五線譜上に、メロディに合わせて音符を置き、リズムパターンとコードネームを入力するだけでカンタンに作曲できるソフトが登場した。



リットーミュージックから発売された、その名も「ミュージライター・シリーズ」。MSXマシン（32K以上）とヤマハサウンドシンセサイザーユニット（SFG―01）用の作曲・編曲・演奏用ソフトだ。

このソフトの優れた点のひとつは、ドラム音が付いたということ。今までは、ドラム音がなかったために、イマイチきまらないと思っていた人も多かったはず。これで迫力満点の音楽を作れるようになった。

さらに、作った曲はカセットテープにセーブして、好きなときに手を加えることもできるし、MIDI対応の楽器をつないで演奏したり、楽譜をプリントアウトすることもできる。音楽好きのキミには、うれしいハナシ。

価格は、「FMミュージライター（ヤマハFMサウンドシンセサイザーユニット用）」が5800円、「PSGミュージライター（MSX用）」が5300円。



ハドソンから"少年メディア"



ファミリーコンピュータのファン、注目ーッ。任天堂のファミコン用「ロードランナー」をつくった、あのハドソンから、うれしい本が発売された。その名も『ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックがわかる本』。

「ロードランナー」「ナッツ&ミルク」などの必勝法がバッチリわかるほか、ファミリーベーシックの使いかたも解説されている。それに「カニトリゲーム」や「算数ごっこ」などゲーム10本入りのカセットもついて、なんと価格が1980円。

ハドソンでは、これを"少年メディア"シリーズの第1弾とし、今後もシリーズの続刊を予定しているそうだ。

HARD NEWS

NEC・PC—6000シリーズに兄弟が2機種



PC—6000シリーズに新しく弟がふたり誕生したのを知ってるかな。

日本電気と日本電気ホームエレクトロニクスから発売された『PC—6001MKII SR』と『テレビパソコンMr・PC』がそれ。

PC—6001MKIISRは、もちろんPC—6000シリーズのソフトとたがいに交換して使えるうえ、表示文字数やグラフィックの強化、音声合成の明瞭化、処理速度の向上をはかった。おまけにFM音源のデジタルシンセサイザ機能も標準装備して、強力にパワーアップされた点が目をひく。

価格は、8万9800円。

かたやMr・PCは、PC—6601SRとディスプレイテレビ(PC—TV151)とを組み合わせたもの。パソコンによるテレビ番組の予約ができ、スーパーインポーズ機能も備えている。そのうえ3・5インチフロッピーディスク搭載、ワイヤレスリモコンキーボード。価格は、15万5000円。

なお、同時にカラーディスプレイ「PC—KD252」(6万7800円)と3・5インチフロッピーディスクユニット「PC—6031SR」(5万9800円)も発売。

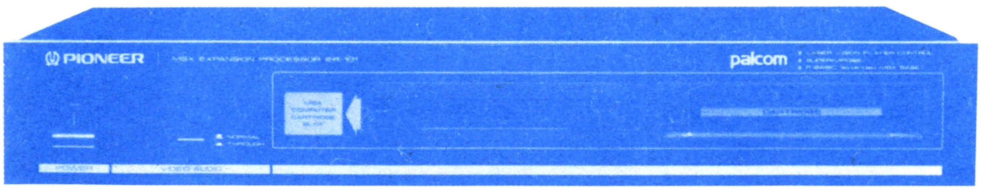
レーザーゲームが楽しめるMSX拡張プロセッサ

今までレーザーゲームやスーパーインポーズは、特定のマシンでしかできなかったのが泣きどころだったけれど、どのMSXマシンでも楽しめる拡張ユニットが登場したんだ。

MSX拡張プロセッサ〝ER—101〟(発売=パイオニア)がそのウワサの主。

このプロセッサには、家庭用光学式ビデオディスクプレイヤーを直接つないでコントロールできるインタフェースが内蔵されているので、MSXに接続さえすればレーザーゲームもバッチリOKというわけ。

さらにスーパーインポーズ機能、コンピュータの文字やキャラクタを任意の場所に任意の大きさで画面表示する機能、画面のフェードイン、フェードアウト効果をもつワイプ機能、そしてAV機器のリモートコントロール機能をもったP—BASICも搭載しているので、幅広く活用することができるようになった。



ただし、このプロセッサを使うには32Kバイト以上のRAMをもったマシンが必要。もちろん、それ以下の容量のマシンでも32Kバイト増設のRAMカートリッジを接続すれば使用できる。どのMSXマシンでも、レーザーゲームやスーパーインポーズなどが楽しめるのだ。

そこで気になるおネダンだが、MSX拡張プロセッサ「ER—101」が、4万9800円、32Kバイト増設RAMカートリッジ「PX—RA32」が、1万4800円。

キミは、このユニットをどう使う?

ステレオテープデッキ搭載のMSX・MB—H2

日立のMSX第3弾として、ステレオテープデッキを搭載したH2(MB—H2)が発売された。

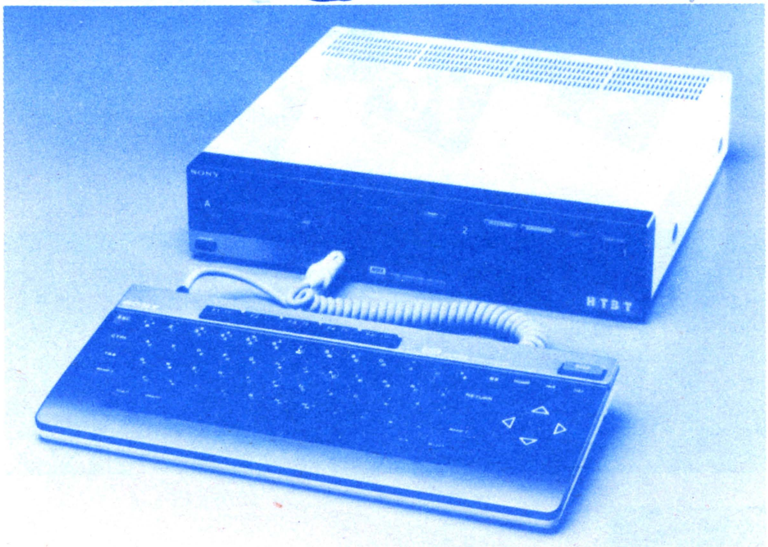
このH2には、MSX—BASIC以外に拡張MSX—BASICとして、内蔵のテープデッキを自在にコントロールする〝カセットオペレーション〟、コマンドテーブル方式で手軽にアニメが描ける〝スケッチ〟など4種類の日立独自のソフトが内蔵されている。おかげで多彩な音楽プレイが楽しめるほか、キミの腕次第では絵と音を組み合わせたパソコン絵本(?)も可能だ。

また、RAM64Kバイト、ROMカートリッジ2スロット、3段階に実行速度を変えられるスピードコントロール、大型キャリングハンドルも備えているゾ。

価格は、7万9800円。



ソニーからAVパソコン2機種登場



MSXパソコン"HB—101"に続いて、ソニーからAVパソコン"HB—701"と"HB—701FD"の2機種が発売された。

この2機種には、「HITBITアート」と呼ばれる、16Kバイトのソフトが内蔵されていて、CG、テロップ、アニメーションがかんたんに作れる。また、作成した画像をテレビやビデオ画面にスーパーインポーズして楽しむこともできるんだ。

おまけに、デザインはVTR（SL—HF355）や、コンポステレオ「リバティーCD・AVシリーズ」との組み合わせを考えたものになっているのも心憎いばかり。

そして、これらをコントロールするためのインタフェースや、赤外線リモコン受信機も内蔵しているので、ワイヤレスジョイスティックによる遠隔操作も可能だ。

"HB—701FD"は3・5インチ・マイクロフロッピーディスクドライブ1台を搭載、また"HB—701"は、別売のマイクロフロッピーディスクドライブユニット"HBD—100"を組み込むことで"HB—701FD"にシステムアップすることもできる。

2機種とも、記憶容量64Kバイト標準実装、カートリッジスロット2機、セパレートキーボードなどを採用、上位機種にも劣らない内容だ。

価格は"HB—701FD"が14万8000円、"HB—701"が9万9800円、別売ディスクドライブユニット"HBD—100"が4万9800円となっている。

ゲームからビデオ編集まで使えるMSXパソコン新登場

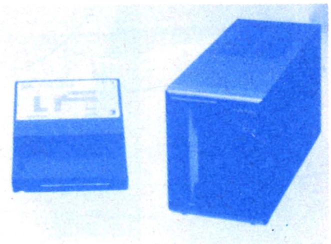


日本ビクターでは、AV(AVとはオーディオ・ビジュアルのこと)機器とドッキングできるMSX対応の多機能型AVパソコン「HC—7」を発売した。また同時にMSX対応3・5インチマイクロフロッピーディスクドライブなどの周辺機器も売り出している。

「HC—7」は(1)スーパーインポーズ機能内蔵、(2)4つの内蔵ソフトを搭載、(3)RAM64Kバイトの大記憶容量などなど、機能と操作性が充実。ゲームからビデオ編集、スモールビジネスまで様々なことができる、使いこなせる多機能型パソコンだ。

一方、3・5インチマイクロフロッピーディスクドライブ「HC—F303」は、基本言語にパソコン界の老舗・米国マイクロソフト社のMSX—DISK BASICを採用、コンパクトながら、アンフォーマット時に片面500Kバイトもの大容量を実現。また、トラック間のアクセスタイムは6ミリsecと高速化がはかられている。

そのほかにはフロッピーディスクドライブコントロールインタフェース「HC—FC303」をはじめ、50ピンスロットを4つも使える拡張ボックス「HC—A703E」、パソコンからパソコンへデータやプログラムを転送するRS—232インタフェース「IF—7610」や、パソコンやテレビをカッコよくセットできるシステムラック「HC—T7—2」がある。



価格は「HC—7」が8万4800円、「HC—F303」が6万4800円、「HC—FC303」が2万5000円、「HC—A703E」が4万3000円、「IF—7610」が2万5000円、「HC—T7—2」が2万9000円。

MSXテレビ〈PAXON〉にニュータイプ



ちょっと変わったMSXとして知られている、ゼネラルのPAXONにニュータイプが登場した。

PAXONは、テレビを内蔵していてパソコンの信号をRGB回路に直接入力できるので、画像が鮮明、パソコン画面の位置やサイズの調整が不要、テレビからパソコン画面（またはその逆）に切り換えた場合の明るさ・コントラストの調整が不要など、数々のメリットをもっていたが、それをさらにバージョンアップしたものが、今回のPCT—55(S)型だ。

この機種は、RAMを32Kバイト(標準)に拡張、一般のパソコン接続用に角形8ピンRGB端子、VTRなどAV機器からダイレクトに入力できる映像・音声入力端子を装備している。さらに、パソコンからテレビに切り換えてもRAMメモリが消去されないメモリホールドスイッチ、ROMカートリッジを抜き差しした場合のトラブルを防止するスロットスイッチを備えるなど大幅に機能アップしている。本体価格は、13万8000円。

また同時に周辺機器として、キーボード（PCK—50(S)型）1万8500円（マニュアル含む）と、ジョイスティック（PCJ—50(S)型）3500円も発売された。

びーぴんぐルーム

びーぴんぐルームは，みんなの便りでつくるページです。最近，頭にきたこと，面白かったこと，ボクのゲーム必勝法，ＢＥＥＰへの不満，賛美(?)などなど。みんなの意見をどしどし寄せてください。



ゲーム狂なのじゃ

●暗い思い出

創刊おめでとうございます。ぼくの推薦するソフトはエニックスの「限りなき戦い」です。なにをかくそう、このソフトは、ぼくが初めて買ったものなんです。

ゲームの内容は、はっきり言って暗い。思わず部屋の電気を消したくなります。でも、その暗さに負けずＰＬＡＹすれば、最終目的のエネルギー発生機を破壊できるでしょう。



最初は誘導ミサイルにてこずるかもしれませんが、慣れれば簡単です。なにせ、この誘導ミサイルは、エネルギー発生機付近までつきまとうのですから。

このゲームは、ソフトを初めて買う人からたくさん持っている人まで楽しめます。たまには暗いゲームも良いと思います。

（茨城県新治郡・菊池伸一）

♥そんなに暗い、暗いって言わないで！　ホントに暗いんだから（!?）……。でも、いい初体験でよかったわね。（数年前に初体験を3秒で終えたゲーム狂）

●信長の野望は、非常に体に悪い

私が全国統一に至るまでに、思わず徹夜してしまったことがあった。気がつくと朝の4時、目は疲れるし、統一はできないし、「ソフトを作った人の顔が見たいよ。もうこんなソフト買うんじゃなかった」とさえ思った。

そして忘れもしない今年の元旦、夕方5時頃、やっと統一できたのです（♪にこにこ♬）。もちろん今ではレベル5でも楽々、へのカッパ、何たって、ブレークキーを押せばOK！　HI＝31で、ナガビキスギタで勝っちゃいます。でもレベル1では簡単すぎます。そこで奥の手、いつでも弱い畠山に金と米をプレゼント、間違えても本願寺や越後には上げちゃだめ。しょっぱな攻められジャジャジャジャ～ンと負けちゃいますので御注意を……。「長く楽しみたきゃ、これっきゃない！」

（小平市大沼町・清水早苗）



♧この件に関してはノーコメントです。（シナリオライター兼ライター・G）

●なんてったって「野球狂」

今年最大のシミュレーション、「野球狂」。なんてったってこのハドソンからでた「野球狂」はすごい!! キャラは2等身のかわいいキャラで、思わず自分も2等身なのではないかと、下半身を見るほどだ（こんなのウソだよ）。それに、な、なんと、データを入力するとその通りに取る、打つ、走る、なのである。おもしろいことに、ホームランが出たときは盛大で、なにかわけのわからんのがスコアボードの前を通りすぎたかと思うと、チアガールがでてきて踊りだすのであります（パンチラはありません）。審判もでてきて動くし、音も控えめにしてあるのでうるさくない（うるさくてしかたがないのは、『カラクリ忍法』……エニックス）。それに、もうひとつ長所をあげよう。マリオブラザースと同じくふたりが同時にプレイできる。もちろん、コンピュータを相手にすることもできれば、コンピュータ同士をプレイさせ、観戦もできる。他の野球ゲームなんか、これにくらべたら……。

（熊本市健軍・益田啓史）

♥ハドソンの「野球狂」は本誌の「ベストヒット21」でも2位にランク。ファンは現在も急増中。ところで意見をひとつ。ファミコンの野球だって、すっごく面白いんだよォ〜！ わいわ〜い!!

ボクのゲーム必勝法

●ギャプラス攻略法



わたしは、ゲーム大好きBEEPERです。なかでもNAMCOのゲームは大好きで、へたなりに、熱中しています。

ギャプラスで、編隊を組む面（チャレンジングステージの次の面）で、ビンカードがでたり、次の面にいけなくて困っている方、その面をワープできる方法があります。

敵が出てくるとき、つまりキラッと光る星みたいなものが出た瞬間に死ねばよいのです。死んでその星の残像が消えたあと（残像がないときは、その面の最初からか、その続きから）その面はワープとなり次の面から始まるのです。でも、当たる瞬間も難しいし、もったいないという人には不向きです。

そしてもうひとつ、大好きなリブルラブルでも、スペシャルフラッグやかれ葉、かぶとなどがでてくることがありますが、まだ、その規則的な出かたがわかりません。知っている人がいたらおしえて！

（大阪府河内長野市・谷嘉之・中2）

♥ふっふっふっ……。教えてあげちゃう！——シーズン7以降の秋の宝箱の中味が、そのフラッグやかぶとなんですね（かれ葉は、菜の花のことだと思うんだけど？）。宝箱が出たあとバシシすると現れて、もう1度バシシすると効力を発揮するの。

たとえば1回目、シーズンが始まって1発目のバシシで宝箱を出すとスペシャル・フラッグが出て、リブルラブルがひとつ増えます。そして2発目でかぶとが出て、これはその面がクリアできるはず（実は断言できるほどやってないの、ごめん）。菜の花は3発目、土地が初めの状態、つまり一番植物が育ちやすい色に変わるの。

と、こんなものなんだけど、わかったかしら？ もっと詳しく知りたかったら、またお便りチョーダイ。

（アンチョコ片手に奮闘中の一〇〇円ライター）

がっかりソフト

●がっかり！期待はずれのソフト



やたら頭にきた！

それは一年ほど前か、近くのマイコンショップに行ったときのこと。別にソフトを買おうと思って行ったわけではないが、ひまつぶしに行ったのである。なんの気なしにソフトコーナーを見ていると、店員のお兄さんがきて、「FM—7ですか。今このソフトが出ている（売れてる）んですよ」と、言って見せてくれたのが、『華麗な怪盗』だったのである。しかもオールマシン語（当時としてはオールマシン語のゲームは珍しかったのだった）。で興味を引かれたのだ。「へー、スンゴイですね」と思っていると、「いかがですか。お値段も3800円でお買い得ですヨ！」で、言われるままに買ってしまった。さっそく家でやってみると、超悲惨なゲーム！ 速度はのろいし、グラフィックはよくないし…。やい！ それを売ったやつに言いたい。「ドコがお買い得だー！」

（群馬県甘楽郡・内藤誠一）

♥ごしゅーしょーさまですが、当Beep編集室ではソフトの交換はいたしておりません。店員さんと同じことを言って、大っ嫌いなお友達に3000円くらいで売ったらいかがでしょう？ もっと仲が悪くなることうけ合います。（無責任な編集者）

♣そーゆーこと言っては困ります！——ところで、どうしても好きになれないソフトって、あるよね。でももしかしたら、それが欲しい人だっているかもしれない。そんなお友達も、この“びーぴんぐルーム”で捜しちゃおうぜ！

（気の弱い編集者）

大募集

Beep では,「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください（特別企画「メガ・オービス」への投稿は49ページを読んでください）。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート，ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので,あらかじめコピーをとってください）。

●プログラムの内容の説明，操作方法，遊び方を,400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には，対象機種，使用言語，住所，氏名，年齢，学校名または勤務先，連絡先電話番号を明記してください）。

原　稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBeep）」のふたつについて，原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は，ゲームについて，みんなの声と顔写真を載せるページです。たとえば,「これは楽しい！ゼッタイおすすめソフトだ」,「がっかり！期待はずれのソフト」,「ゲーム言いたい放題」,「ここが知りたい，だれか教えて」,「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど，ゲームについてなら，なーんでもOK。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

●顔写真(モノクロ。サイズはサービス判くらい）を添付してください。

●原稿採用の場合は,Beep特製トレーナーをプレゼントします。

②「スペースバー（はみだしBeep)」にも，みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

★①，②とも，原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

プレゼント!!

Beep創刊を記念してBeeper諸君に読者プレゼントでーす。キミの欲しいモノをしっかりと選び、応募要項をよく読んで、さあ、ポストへ急げ!!

3名

①ファミリーベーシック

（任天堂提供）〈35ページ参照〉

ファミリーコンピュータで自分の作ったオリジナルゲームを楽しみたい――そんな夢を実現してくれたのが、ファミリーベーシック。72キーの本格的なキーボードとファミリーベーシックカセットで、ファミリーベーシックと対話してみよう。



※「ファミリーベーシック」は写真のうち、コンソール(「ファミリーコンピュータ」本体)を除いたものです。

8名

②デス・トラップ

（SQUARE提供）〈170ページ参照〉

PC−8801／mkII 5D 3本
FM−7 5D 3本
PC−9801 5D 2本

ハードボイルドタッチの本格的アドベンチャーゲーム。科学者ジタン博士救出任務を遂行できるだろうか。英語・カナのほかローマ字カナ変換入力もできる、ディスク3枚組ゲーム。



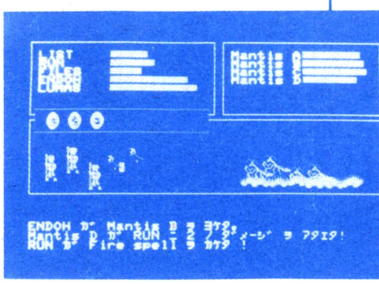
3名

③ファイヤークリスタル

（BPS提供）〈29ページ参照〉

PC−8801／mkII・5D

ブラックオニキスで活躍した戦士たちは新たな戦場を求め寺院へと足を踏み入れる。そこで展開されるのは、壮絶な魔法の闘い。



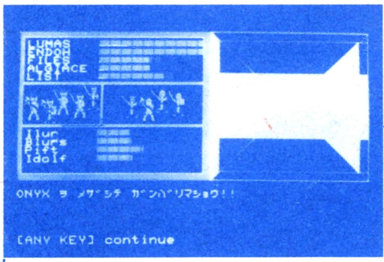
3名

④ブラックオニキス

（BPS提供）〈25ページ参照〉

PC−8801／mkII・5D

アメリカンファンタジーロールプレイングゲームと名づけられた、数少ない本格的なRPGのひとつ。このゲームの出現によってわが国のRPGは新しい段階を迎えた、といっても過言ではないだろう。

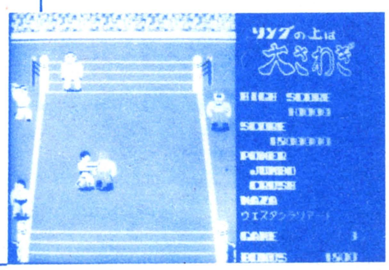


5名

プロレスゲーム
⑤リングの上は大さわぎ

（日本ソフトバンク出版部「Oh！FM」）
FM-7／NEW7／77・テープ

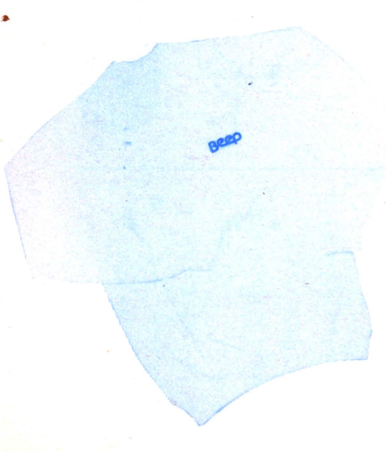
「Oh！FM」11月号掲載「THE FIELD PRO WRESTLING」のバージョンアップ版。ウエスタンラリアートをはじめ、ジャーマンスープレックス、ブレーンバスターなど使える技は9種類。おまけに、おにぎりや空き缶まで飛んできて、もうリングの上は大さわぎ。キーボードの破損を恐れず、チャンピオンとなれ！



5名

⑥BEEP特製トレーナー

クリーム地の左胸に「BEEP」ロゴを黒であしらったゲームキッズ向（M・L）



Beep 創刊記念

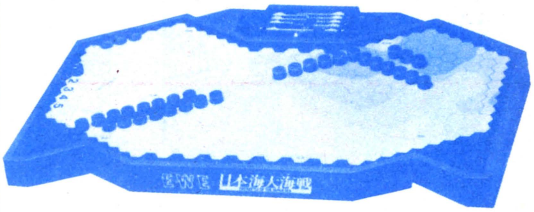
〔応募要項〕

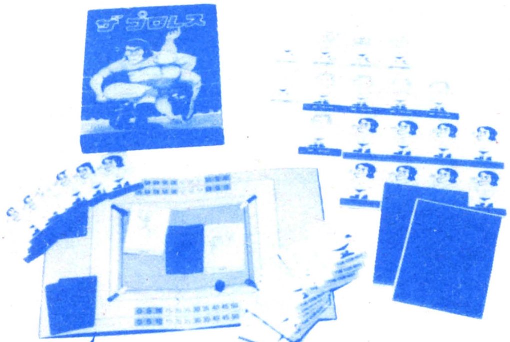
●このプレゼントページ（134～135ページ）の応募は、49ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください
●ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
●希望プレゼントの番号をオモテの記入欄にわすれずに！
●締切――昭和60年1月5日必着
●発表――本誌3月号（2月8日発売）誌上

5名 ⑧ホラーワールド恐怖スリラーゲーム
（タカラ提供）〈33ページ参照〉



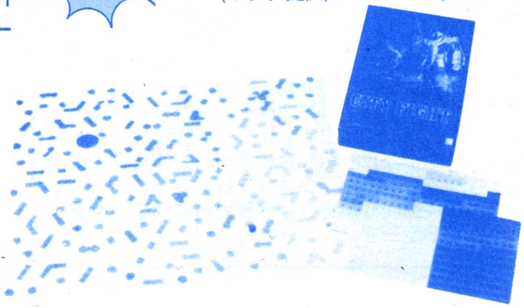
5名 ⑦日本海大海戦
（エポック提供）〈31ページ参照〉





3名 ⑪ザ・プロレス
（ツクダ提供）〈33ページ参照〉

3名 ⑨シティファイトマクロス
（ツクダ提供）〈31ページ参照〉



3名 ⑩クァークス
（ツクダ提供）〈32ページ参照〉

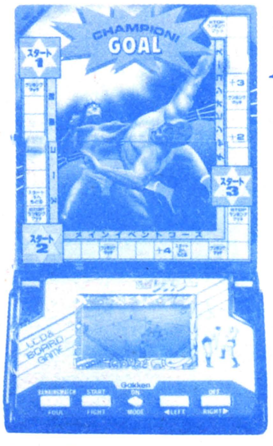




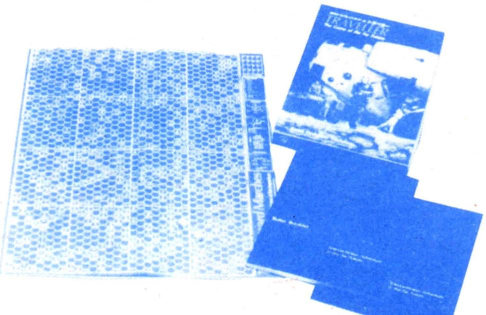
5名 ⑬もろこし村ゲートボール
（トミー提供）〈33ページ参照〉

5名 ⑫バイファムII
（バンダイ提供）〈31ページ参照〉





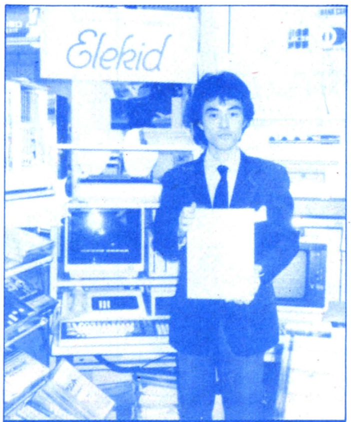
5名 ⑮ビッグレスラー
（学研提供）〈34ページ参照〉



5名 ⑭トラベラー
（ホビージャパン提供）〈31ページ参照〉

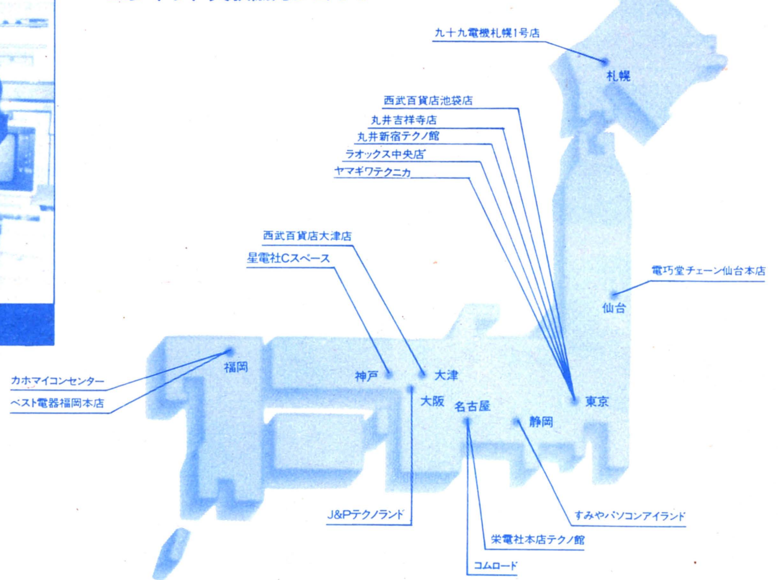
創刊記念 Elekid ゲームソフトプレゼント 100本


丸井新宿テクノ館



ラオックス中央店

エレキッド実験協力ショップ



★エレキッドに登録されたソフトには、
ブーメラン（アスキー）、ミステリーハウス（マイクロキャビン）、倉庫番（シンキングラビット）、ホイホイ（光栄）、バックギャモン（テクノソフト）
など約50種類あり、今後さらに大幅に増える予定です。

BEEP創刊記念プレゼントがまだまだある。今度は、ゲームソフト100本をドカーンとプレゼント。

といってもこのソフト、ふつうのソフトとはちょっとちがう。電話回線を使って送られてくるんだ。

ちょっと説明しよう。プログラムというのは1と0の記号に置きかえられて、音の高低で伝えることができるんだ。音楽テープみたいに音質がどうこうという必要がないから、電話回線を経由しても品質には問題がない。とすれば、全国どこでも電話さえ通じていれば、プログラムが送れるということになる。

このパソコンソフトの特徴を利用して、日本ソフトバンクでは電々公社と協力し、「DEMOS」を利用したパソコンソフトの流通にのりだしたんだ。

この流通システムの名前は「ELEKID」。すでに実験は全国15のショップで、10月1日から始まっている。その基本的な仕組は、日本ソフトバンクがDEMOSセンターにパソコンソフトを登録する。それをショップがお客さまの注文に応じて端末に呼びだしてテープを作成する。お客さまはDEMOSに登録されている商品なら、ショップに在庫がなくても必ず買うことができる、というもの。このシステム、つぎの時代にはソフト配送の主流になるはず。

そこで創刊を記念してBEEP読者に、このELEKID登録のゲームソフトをプレゼントしようというわけだ。

対応機種は、PC-6001/mkII、PC-8001/mkII、PC-8801/mkII、FM-7/8、MZ-700、MZ-2000/2200

端末の設置してあるショップ（地図参照）へ行くことのできるBEEPERは、応募要項を守って、どんどん応募してほしい。

●応募要項●

●応募は必ず本誌とじこみの「エレキッド・ソフトプレゼント・アンケート」ハガキ（136ページ）を使ってください。

●ハガキのアンケート欄とオモテの記入欄には、すべて記入してください。

●締切――昭和60年1月10日

〔発表〕

発表は、ELEKID・ゲームソフト引換券の発送（昭和60年1月末予定）をもってかえさせていただきます。

★当選して引換券を受取った方は、ELEKID実験協力店（15ショップ）の店頭で引換券を提出し、希望のゲームソフト（ただし、ELEKID登録ソフトにかぎる）を受取ってください。

ここが嫌いだ!

わたしはピンボールゲームが嫌いだ!

キミはCRTの彼方に未来が見えるか!?

松沢 孝治

店頭にズラリならんだゲームソフトを眺めていると、ブロック崩しに夢中になっていたのは遠い昔のことのよう。今や1カ月に数十本の新作が発表され、また、そのジャンルの垣根さえも取り払われつつある(!?)――ここにひとり、そんな時代のなかで〝ソフト嫌悪症〟なる、重大で哀しい病いにとりつかれた男がいる。これは、彼の正義と真実、独断と偏見をもってつづる異色のソフトレビューである。病いが早く癒えることを願って、いま連載開始!!

私はピンボールが好きだ!

ゲームセンターの片隅に置かれた2、3台のピンボールマシンの中から好みの1台を選んで、コインを投入する。くすんだ色のイルミネーションが瞬きを止めて、じっとプレイボタンの押されるのを待つ。プランジャーに添えた2本の指が、汗で滑ったかのようにツルリと離れる。フィールドにはじき出されたボールは、サンパーバンパーの間で軽くビートを刻んでから、左右フリッパーのちょうど真ん中めがけて一直線に落ちて来る。右か、左か、一瞬の躊躇……。無意識に反応した指が左フリッパーを選ぶ。すぐに右フリッパーがボールをフォローして、再びフィールドへ送り返す……。

私が初めてピンボールをしたのは、まだ中学の制服を着ていたころだ。当時、田舎町のゲームセンターにはインベーダーさえ登場しておらず、ビデオゲームといえばブロック崩しぐらいのものだった。ブロック崩しに飽きれば、足は自然とピンボールに向かう。毎日千円単位のお金をピンボールに費やすほど熱心なプレイヤーではなかったが、あのけばけばしい(どう見ても悪趣味な)台は不思議な魅力で私を引きつけた。たった数分間のプレイに失望して、2度とやるもんかと思っても、何日かすると、またフリッパーを操ってみたくなる。

さまざまなテクニックを身につけるにつれて、その周期はどんどん短くなり、高校に入って、友達の間でインベーダーが画期的なゲームとしてもてはやされているときも、私ひとりがガラス板の下に銀色に輝くボールを追っていた。

パソコンで走るソフトとして、ピンボールゲームが注目されて久しい。多くの種類がソフトショップに並べられ、売れ行きも好調のようだ。実際に遊んでみると、どれも完成度が高く、かなりエキサイトさせてくれるものもある。

キーボードをガチャガチャやってディスプレイに映るボールを操りながら、しかし私は〝何か違うんだよな〟という気持ちをどうしても拭いきれなかった。たしかにゲームと名のつく以上、楽しく熱中できればそれでよい。けれど、不毛な楽しみというものも世の中にはある。いや、それ以前に、私の場合、どうしてもピンボールゲームを楽しむことができないのだ。

ゲームセンターのピンボール機とピンボールゲームを比較して、後者がつまらないと言っているのではない。本物のピンボールとは別個に、ピンボールゲームがゲームとしての独自性を持ちうることが疑問なのだ。つまり、ピンボールゲームは、所詮、ピンボール機のシミュレーションでしかないということなのである。

ピンボールを擬似する価値

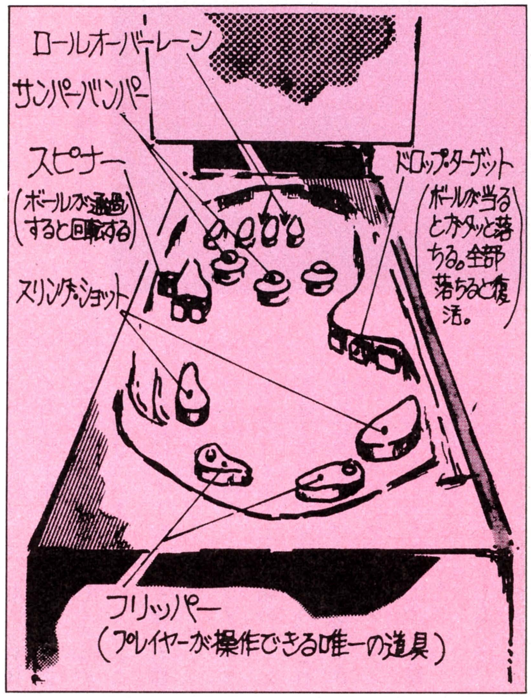
シミュレーションといえば、真っ先に思いつくのがウォーゲームだ。ウォーゲームがシミュレーションとして価値を持つのは、シミ



ユレーションでなければ決してウォーゲームができないからである。実際に戦車や戦闘機を使わなくても、ウォーゲームは我々に、戦場の指令官になったような気分を味わわせてくれる。シミュレーションの醍醐味は、なんと言っても、この擬似体験の作用にある。

ところが、ピンボールゲームの場合、シミュレートされるピンボールは街に出れば手軽に楽しめる。また、ピンボールゲームで本物のピンボールの気分を味わえるかといえば、まさにここが問題なのだが、満足のいくものはひとつもない。だいたい、どのピンボールゲームも、フィールドを真上から眺める格好になっているが、あれではパチンコをスローモーションでやっているのに近い。

最も完成されたピンボールゲームというものを思い浮かべてみてほしい。それは、たぶん、本物のピンボールに最も近いピンボールゲームであるはずだ。ピンボールゲームの良し悪しは、種類によってフィーチャーの構成の違いはあるものの、結局どこまで本物のピンボールをCRT上に再現できるかで決まってしまう。つまり、ゲームデザイナーの創造力（イマジネーション）の広がる範囲が、あらかじめ限定されているのである。そうなったとき、ゲームデザインは新しい表現形態ではなく、単なる作業でしかなくなる。



ピンボールゲームの実際

話が、やや抽象的になり過ぎたので、ここで実際にいくつかのピンボールゲームを遊んでみた感想を書いてみよう。

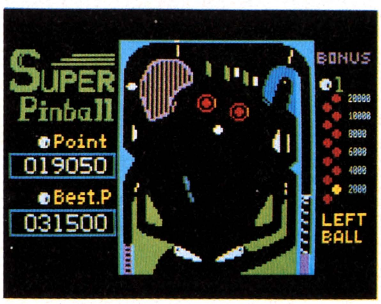
考えてみると、今ゲームセンターに通っているような若いゲームフリークたちは、ピンボールなどしていないのかもしれない。本物のピンボールの経験がなければ、ピンボールゲームに対する私のようなこだわりをもつこともないのだろう。

以下に紹介するゲームは、いずれも、PC－8801（またはPC－8001）で走るもので、特別の意図があって選んだわけではない。多くのピンボールゲームのほんの一部にすぎないことを明記しておく。

スーパーピンボール （アスキー）

必要最低限のフィーチャーを、オーソドックスに並べたピンボールゲームといえる。それが決して悪いわけではなく、かえって奇をてらった派手な構成よりも好感がもてる。ボールがバンパーにはじかれてロールオーバーレーンを往復するあたりは、かなり本物に近い雰囲気だ。しかも、スピナーまで用意されているのが嬉しい。ピンボール機の中でスピナーは目立たないフィーチャーだが、ボールをうまくレーンに通してスピナーを回転（スピン）させたときの爽快感は格別だ。

PC－8001の解像度のハンデを負いながらも、全体的にピンボールをほぼ忠実にシミュレートしており、お買い得なゲームといえるだろう。



スーパーピンボール（アスキー）

ボールパニカー （ポニカ）

青で統一した画面デザインが美しい。おまけに、フィールドの各フィーチャーやボールには陰影までつけてあって、いやでもやる気にさせてくれる。私は期待に胸をはずませて、ボールをレーンに弾き出した。

しかし、残念ながらこのゲーム、私の趣味ではない。第一に、フィールドの傾斜があまりにも緩く、ボールの落ちてくるのにやたらと時間がかかる。スリングショットの外側のレーンを通ってボールがフリッパーまで届くのに、交響曲の4小節ぐらいは演奏できるんじゃないかと思ったぐらいだ。

いろいろなフィーチャーが用意されているのはよいのだが、キャプティブボール式のレーンが多すぎて、ボールが捕まるたびにかん高い音を響かせるのも、プレイヤーをイライラさせる原因となっている。やっとのことで、ボールが下まで落ちてきて、ストップショットの態勢にはいると、ボールがフリッパーの付け根のところまでもどらずに、先端でちょこまかしていたりする。

全体的に、派手な仕掛けでアッと驚かせてやろうという気負いが先行したゲームといえようか。

ミッドナイトマジック （システムソフト）

このゲームは米・ブローダーバンド社のオリジナル版を日本のシステムソフトがPCへ移植したもので、フィールド上部にひとつし

ここが嫌いだ!



ボールパニカー（ポニカ）

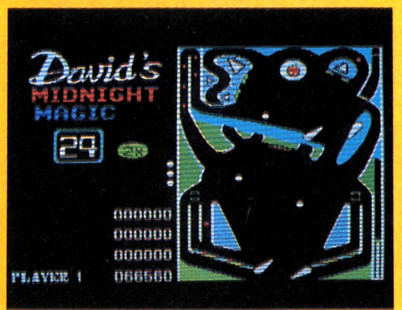
かないバンパーにはリンゴ（アップル）の絵が描かれている。画面も、いかにもアップルからの移植版といったかんじで、あまりセンスがよいとはいえない。

ミッドナイトマジック最大の特色は、フィールドが上下2段に分割されていて、それぞれのアウト穴に一対のフリッパーという4フリッパーの構成になっていることだろう。本物のピンボールに関していえば、4フリッパーや3フリッパーの台よりも、2フリッパーのシンプルな構成のほうが私の好みに合うのだが、ピンボールゲームではプレイヤーの技術（テク）が高度になるほど本物のフリッパーの微妙な動きを再現しきれないため、フリッパーの数を増やすことで、その欠点を補う必要があるのかもしれない。

また、このゲームでは上部のボールトラップにボールを放りこむことで、最高3つまでのマルチボールプレイも楽しめるのだが、4フリッパーはそこでも威力を発揮する。ボールをひとつも落とすまいと上下交互にいそがしく目をやり、フリッパーをはじいているときなどは、キーをたたく指にも思わず力がはいってしまう。フリッパーの力は弱く、ストップショットでフィールド上部左端のレーンを通すのはまず無理だろう。これだけにタイミングのよさが要求され、またハギング、タップトランスファーといったテクニックを駆（く）使（し）しなければならない。

ほかのピンボールゲームでは、ドロップターゲットがあるのかないのか、わからないほどに印象が薄く、気になっていたのだが、ミッドナイトマジックでは、あの古典的なフィーチャーがしっかりとはばを利かせていてくれて、なんとなくほっとした。やはり、ひとつだけ残ったドロップターゲットを狙いすまして消したときの、ガタッという小気味よい音を聞かなければ、ピンボールをしている気にはなれない（パソコンではガタッという音は出せないのだが）。

ピンボール本来のテクニックがそれなりに評価されスコアに結びつくという点で、私の趣味に最も合ったゲームだ。ただ、どうしても、真っ黒いフィールドを真上から眺めてボールをはじいていると、フワフワしたピンポン玉を相手にしているような気分にもなってくるのだが……。



ミッドナイトマジック（システムソフト）

台（マシン）とソフトの間にある距離

私がピンボールゲームを好きになれないのは、ピンボールをシミュレートする価値がないからだ、と書いたが、それはつまり、ピンボールと私との間の距離の問題なのだと思う。

たとえば、ゴルフの経験がない人は、パソコンのゴルフシミュレーションで十分に本物のゴルフの気分を味わうことができる。その人とゴルフの距離が遠いからだ。しかし、毎週一度はゴルフコースを回っているというような人にとって、ディスプレイに映るグリーンは少しもおもしろいものではないだろう。自分の身近にあるものをシミュレーションでやる意味は何もない。同じように、私とピンボールはあまりにも近くにありすぎたのである。

逆にいえば、ピンボールとの間に距離のある人、つまりピンボールがどのようなものか知っていても、それほど経験のない人にとっては、ピンボールゲームはそれなりに楽しく、価値のあるものであるのかもしれない。

Oh!FM別冊

FM ショートプログラム集

日本ソフトバンク出版部　編
A４変型判　128頁　予価1,600円

Oh!FM本誌で連載したショートプログラムをはじめとして，新しくこの本のために作成した打ち込みやすく，解析しやすいショートプログラムを収載しています。対象機種はFM７/New７/77ですが，プログラムによってはFM８，FMIIにも対応するよう注釈を付けています。また，読者からの投稿作品を題材として，プログラムの上手な組み方を解説する添削教室も設けました。打ち込みながらプログラミングを学んでください。

◆内　容◆

I　ゲーム編
もぐらたたき／ブラックジャック／ミサイルゲーム／ブロックくずし／キャンディー＆マネー／積み荷ゲーム／Beam Fighter他

II　ユーティリティ編
機械語入力プログラム／簡易ピクチャーエディタ／保存用リスト打ち出しプログラム他



mZ-700のハイテク活用術

ADVANCED mZ-700

日本ソフトバンク出版部　編
A４変型判　208頁　予価1,800円

日本ソフトバンク出版部が，mZ-700ユーザの熱い期待に応えて贈るmZ-700のハイテク活用術。Advancedの名に恥じず，みなさんの愛機700の機能をフルに引き出し，上位機種に劣らないノウハウを伝授します。移植の考え方，マシン語を扱う法，ディスク活用法などのテクニックとタイニーワープロ，簡易経理／集計表，彩色４人マージャンほかのアプリケーションプログラムを掲載。初心者もベテランもこの１冊でmZ-700は完全理解。

◆内　容◆

I　ハイテクBASIC
II　BASICからマシン語へ
III　マシン語の活用とBASICの拡張
IV　ソフトウェアによるパワーアップ
V　ハードウェアによるパワーアップ
VI　アプリケーションプログラム

㈱日本ソフトバンク出版部
〒102　東京都千代田区四番町2－1
☎03(261)4095
振替口座番号　東京1－29307

NEW BOOKS

by 日本ソフトバンク出版部

新刊本

5″Disk付きエディタ・アセンブラ

WACS

涌井貞夫　著

変型判(250mm×247mm)　100頁　予価6,800円

BASICのサブルーチンを高速生成。ＯＳには見られないエディタ・アセンブラ一体構造で煩雑なオペレーションからユーザを解放します。日本語，マルチウインドウ，ハードディスクもサポートします。

WACSはホビーイストが作ったホビーイストのためのツールということができるでしょう。そのため付属のフロッピディスクの中には，WACS自身で作成したWACS自身のアセンブラソースがすべて入っています。

◆内　容◆

＊エディタ・アセンブラWACSとは
Ⅰ　8086アセンブラの基礎
Ⅱ　WACSユーザズマニュアル
Ⅲ　WACSのコマンド
Ⅳ　WACSのアセンブラ
Ⅴ　WACSシステムマニュアル
＊APPENDIX

100％ディスク活用の手引書

DISK CHARGE

木下淳博　著

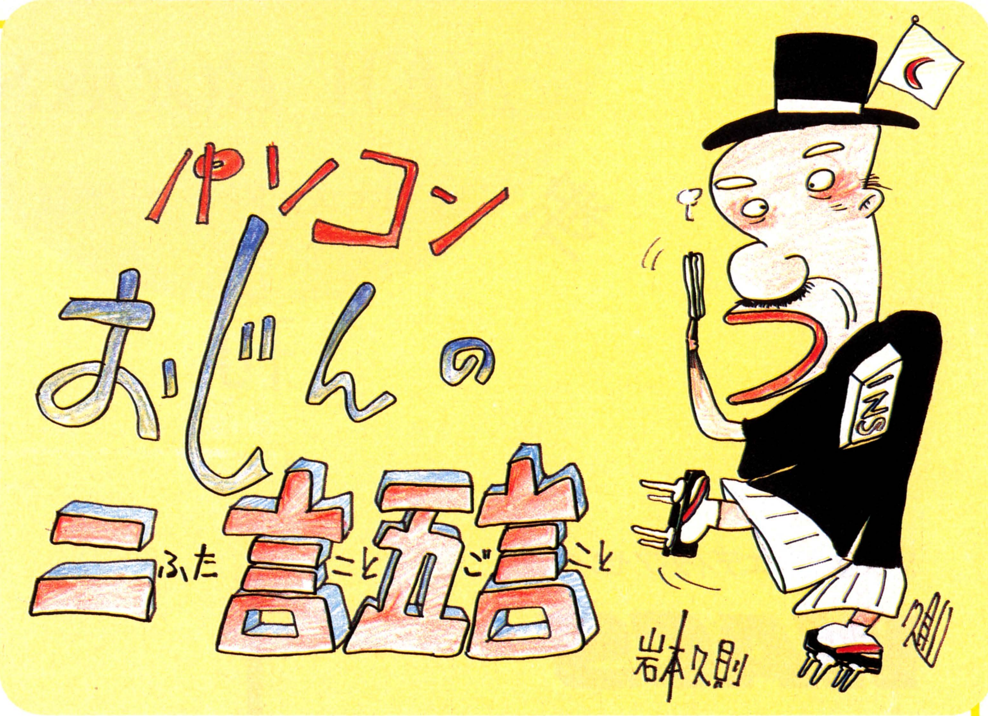
Ｂ５判　208頁　予価1,800円

ディスクのないパソコンはただのゲームマシン。

しかし，いざディスクを使うとなると，DISK BASICのマニュアルだけではどうにもなりません。なぜなら，データファイルを扱う技術がプログラミング技術以上のものだからです。本書は，シーケンシャルファイル，ランダムファイルの基礎から，データ構造，ソーティング，データ圧縮に至るまでの豊富な内容を満載し，初心者から上級者まで十分活用できる専門書です。

◆内　容◆

STEP 1　シーケンシャルファイル
STEP 2　ランダムファイル
STEP 3　二分木データ構造
STEP 4　データの並べ換え
STEP 5　画面データの圧縮
＊コラム（各ステップに分かりやすい語句説明）



とりあえず損をしないパソコン術

パソコンソフトはなぜ試聴(?)できない

さーてこれからワシは、皆といっしょにパソコンをいじって、ゲームをし、くやしがったり、ウヘウヘ喜んだり、とまあ君たちと同じことをやろうってワケなのだ。

で、第一回目はとりあえず損をしないパソコンとの付き合い方を考えてみよー！

君たちはゲームプログラムを買う時、なにを目安にしている？ 友達に聞いて面白いというものを買う？ それとも雑誌などに載っているのを参考にして買うの？



パソコンのプログラムソフトを買う時、中はどんなものだろうかと思ったことは、だれでも一度や2度はあるはずだよナ。ところが判らないまま買わなくてはならないのがワシらのつれェところなんだ、これが。

たとえば、レコードを買う時には一応試聴ってものをやるよナ。やらねェ？ やる人もいるんだよ。雑誌や単行本も、ま、立ち読みでどんな本だか目安はわかる。洋服なんかは試着までして自分に合ったものを選べるワケよ。

ところがパソコンソフトは、君たちのわずかな？小遣いで買ったはいいがオッモシロクもナントモナイただのテープが手元に残るってことにもなりかねないのだから、カーナシクなっちまうのだよナ、まったく。ワシもあるんだ、これが。

でも以前と違って、このごろのゲームソフトはオモシロクもナントモナイってものはなくなって、すこしはオモシロクもナントモアルものが最低の条件になってきたから、初めっから「すこしオモシロイゲーム」を買おうというつもりでいるなら損をしたなぁとは思わなくていいかもヨ。

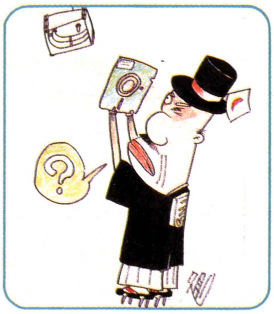
とはいうものの、ワシらにとっていいゲームソフトってのは、いかにうまくまとめられているか、つまりはセンスの問題てェことになってくる。無駄がなく、個性的で、またやりたいなァと思わせる、スルメのような、ピーナツのようなソフトってことになるのだから、そんなソフトをどうやって見つけるのか、これがなかなか難しい。

パソコン雑誌にも読み方がある

だれでも普通はまずパソコン雑誌を参考にするよナ。メーカーの広告が情報になるし、ハードやソフトの評論が載っているから、だれもが目を通すワケだ。では、その雑誌の評価は正確だろうか？

ところで、パソコン雑誌は安いよナ。あれだけいい紙を使って、あれだけ厚い雑誌がどうしてあんなに安く売れるのかというと、それは広告が沢山載っているからなんだ。おかげでワシらは広告もいっしょに楽しむ時代の人間として雑誌をエンジョイすることができるってワケ。

そこでそこには、ルールができてきて、そのルールってのはその雑誌に広告を出しているメーカー



の製品は決して悪くは書かないっていうものなんだ。

たとえば、あるメーカーのパソコンに新製品が出たとする。すると、雑誌には旧タイプのパソコンはここがよくなかったのだがニュータイプのは、これほどよくなったと紹介される。そこで初めて旧タイプの欠点を知ることができるってワーケ。そんなものを買わされていたのかァと判ることになっているのだド。

これは、いい悪いでなくてそういうルールだと思うこと。

これはまだこの業界が未成熟だからで、いづかキットちゃんとした評論が出る日もくるヨ。それまでは、高いお金を出してハードやソフトを買うのだから、雑誌というのはそういうものだと思って見るのがルールなのだ。

もひとつ。ショップはいつも行くところを決めておくのも損をしない秘訣で、知らない店だと製品の良い悪いよりも利益幅の大きい製品を薦められたりすることもあるし、ハードなどは、バックマージンといってたくさん売ると、褒美がもらえる製品を積極的に薦めたりするところもあるのだド。ところが馴染みのショップだと、このメーカーはキーボードが壊れやすいとか、いろいろ情報を教えてくれるからその上で選択することができるワケ。

世の中には。

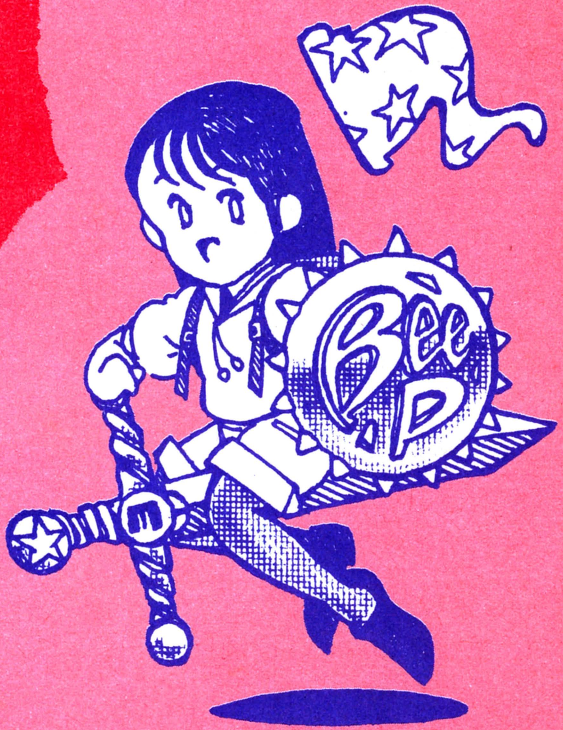
イロイロあるんじゃないの？

ハイ。今回はとりあえず損をしないパソコン術でありましたゾ。

ファンタスティックR.P.G.(ロールプレイングゲーム)ナイト〔1〕

ROLE PLAYING GAMEって何?

by.ELIZA 絵.NIKOV



ハイ！　私はエリザといいます。この名前、私の御主人様がつけてくれたんです。御主人様って、それはそれは気難し屋さんで、ときどき私を手荒く扱(あつか)ったりするの。とくにロールプレイングゲーム(以下R(アール)・P(ピー)・G(ジー)・と表す)をR(ラ)UN(ン)させているときなんか、もうたいへん!!

あっ、いけない。すっかり忘れていたわ。私、御主人様から言いつかって来たんです。何をですって？　もちろん、近ごろ話題になっているR・P・G・を皆さんに理解していただきなさいってことなんです。ゲーム好きの君なら、もうこの言葉を聞いたことがあると思いますが……えっ、まだ？　まあ！　なんてことでしょう。

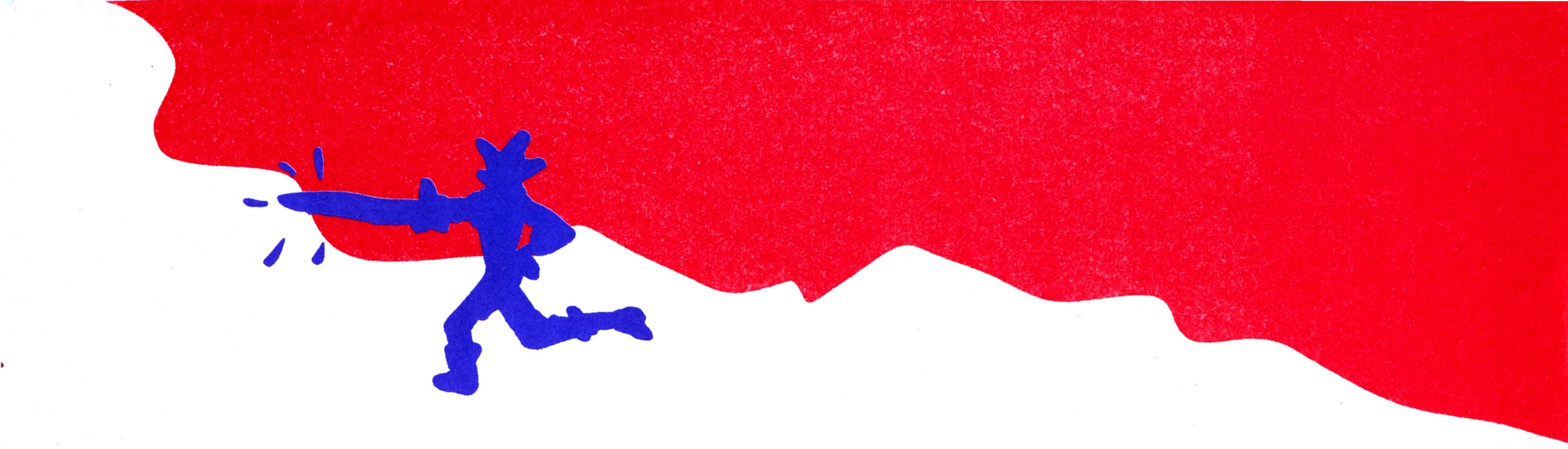
でも、そんな君の力になってあげるのが私の役目です。それではR・P・G・のABCから始めるけれど、もうすでに知っているというきみもいっしょに読んでね！



R・P・G・の元祖"D&D"

まず、ロールプレイ(Role Play)っていう言葉、これは『役割を演じる』とか『役になりきる』といった意味なんです。でもこれだけじゃ、さっぱりわからないわよね？　R・P・G・を理解するにはそのオリジナル、つまりR・P・G・の元祖(がんそ)である"Dungeons & Dragons (ダンジョン&ドラゴン・地下牢と竜)"というボードゲームについて触れておかなくちゃいけないの。ここでいうボード(・・・)っていうのは、コンピュータソフトでないものの意味で使っているので誤解(ごかい)しないでね。

この"Dungeons & Dragons (以下D&D)"は、アメリカで爆発的な人気を得たゲームで、その内容は、中世ヨーロッパを舞台に繰りひろげられる剣と魔法の世界という、とってもファンタスティ



ックなものなのよね！ そしてこのゲームが、子供たちだけでなく大人たちまでも熱中させてしまったんです。話はそれるけれど、この"D&D"のコンピュータ版(D&Dのすべてをプログラム化したわけじゃないけど)が、あの有名な"WIZARDRY"だってことは知ってましたか？

では、なぜこの"D&D"がそんなに多くの支持を得られたのかしら？

受け入れられた『3つの理由』

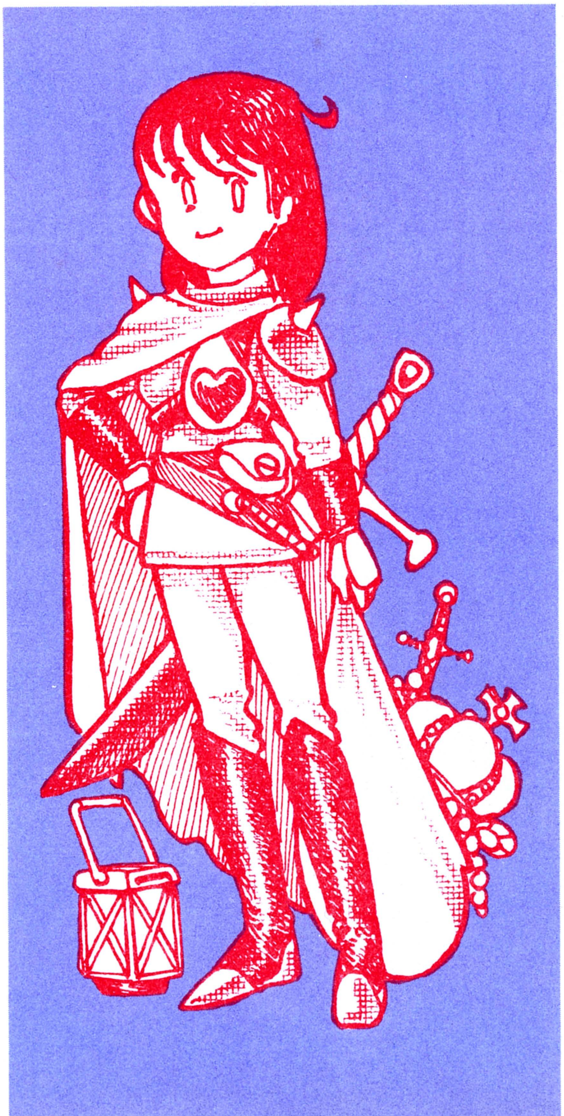
「それには3つの理由がある」と御主人様は私によく言っていました。

そのひとつは『歴史的背景』なんだそうです。御主人様が言うには、アメリカはまだ歴史が浅く、ほとんどの人々が移民であったことから、彼らは歴史的なものに対する憧憬(あこがれ)が非常に強いんだそうです。だから中世風のイメージのこのゲームが受け入れられた、ということかしら。

第2の理由は『新しいゲームスタイル』ということ。何でもそれまではゲーム盤と駒といった形式が主流だったのだけれど、このゲームは紙・鉛筆だけしか使わないシンプルなものなんです。ようするに想像力(創造力といってもいいかもね)で楽しむゲームなんですね。「ルールは面倒などころか最低限のものしかないし、人と人との会話でゲームが進行するなんて、さすがに外交上手な西欧人だな」などと、御主人様はのたまっておりました。

そして第3の理由、じつはこれが一番重要なことなんですが『集団でプレイしていく』ってことなんです。これまでのゲームといえばひとりでやるか(コンピュータゲームはこれに属するのでは？ 最近はふたり以上で楽しめるソフトもかなり見受けられるけど…)、またはふたりでやるのが常識でした。それが多人数で参加できるとあって、楽しさが飛躍的に増したのだそうです。

どうもこれらの要素が、子供だけでなく大人も楽しめるゲームとして位置づけられた原因だったようですね！



ゲームマスターは神様です

さて、では実際のR・P・G・とはどんなゲームかといいますと、ひとことでは説明しにくいんです。

まず、主体としてゲームマスターとプレイヤーというふたつの立場があります。ゲームマスターってどんなことするかですって？

ではかんたんに説明します。ゲームマスターの仕事は、ゲーム(シナリオ)を作ることと、そのシナリオ世界でプレイするプレイヤーたちの行動をチェックすることなの。登場するキャラクターと、最低限のルール(これは基本的な世界法則の表現方法でしかありません。たとえば10キロ歩いたら体力が5ポイント減る、といった決めごとのことです)以外は、すべてマスターの自由に設定できるの。だからプレイヤーが行動を起こしたら、キメ細かくそれに反応(reaction)して状況を説明したり、新しいできごとを投げかけてあげるわけ。

そんなことから『ゲームマスターは神様だ』なんて言われるんだけど、マスターはエンターテイナーでなければならないのよ。ゲームに参加している人が面白くて満足できるように、ね。

プレイヤーは個性派ぞろい

これに対してプレイヤーの仕事は、自分の代わりにゲーム界に入ってプレイしてくれるキャラクター(character)を作ることです。このキャラクター作りがR・P・G・の楽しみのひとつになっているのです。

たとえば「D&D」におけるrole(ロール・役割)にはFighter・(ファイター・戦士)・Cleric(クレリック・僧侶)・Magic-user(マジックユーザー・魔法使い)・Thief(シーフ・泥棒)・Elf(エルフ・妖精)・Dwarf(ドゥワーフ・小人)・Halfling(ハーフリング・小人の一種)などがあります。「D&D」の種類――BasicとAdvanced がある――によって、その数と特徴は多少の違いがあるようです。

ファンタスティックR.P.G.ナイト



これらの役割のなかから、そのキャラクターに合ったものを選択していくんです。各ロールには、そのロールにしかない特殊な能力があるの。ひとりのキャラクターが何でもかんでもやれるわけじゃなくて、各自が得意な分野でその力を発揮するようになっているのね。

つまりこの〝D&D〟は、個人の力だけでなくパーティ（集団）としての力が要求されるゲームということになるかしら。だから非常に社会的なゲームなんです！　日本だったらPTA推薦のマークがつくのかしら？

では復習も兼ねて、もう1度かんたんな例をあげてみるわね。

A君、B君、Cさんの3人が旅に出たと仮定しましょうか。旅の間における3人の仕事（役割）はどういうことになるかしら？

もしA君が3人のなかで1番力があるとすると、彼の役目は3人を襲ってくる敵から守るってことになるわよね。その点、B君は、あまり強くないけれど頭が良くって知識は豊富。となれば、旅の途中で道に迷わないように地図を調べることや、水や食物のありそうな場所を見つけることが彼の役目ってことになるでしょう。

えっ？　Cさんは何をするのかですって？　もちろん女の子には女の子に向いた仕事があるはずよ。お料理を作るとかケガを手当てするとか……がね。でも、ひょっとして空手なんか習っていて、ときにはA君よりも頼りになったりして!!

誌上でプレイ



今までの説明じゃ、まだよくわからないでしょうから、これから少しだけ〝D&D〟のプレイ状況を追ってみることにしましょうね。

〈ゲームマスター〉
今君たちは洞窟の内部にいる。一本道のようだが、あたりは暗闇でよくわからない。空気は湿っていてひんやりと冷たい……。
遠くから足音のような物音が聞こえてくるようだが……。さて、どうするかね？

〈プレイヤー1〉
私はElfだから暗闇でもよく見えるわよ。足音のする方角をよく調べてみるわ。

〈プレイヤー2〉
僕だってDwarfだから暗闇でもへっちゃらさ。僕も足音のするほうを見てみるよ。

〈プレイヤー3〉
僕はFighterで人間だから、暗闇じゃどうしようもないよ。たいまつを持ってきたからこれに火をつけるよ。

〈プレイヤー1〉
待って!!　もし足音が敵のだったら、火なんかつけたらすぐに発見されてしまうわよ。

〈プレイヤー2〉
そうだよ。ここは僕らにまかせろ。もし敵意のある奴だったら合図するから、そしたら火をつけてくれ。

〈プレイヤー3〉
うん、わかった。一応、用心のために刀は抜いておく。いつでも闘えるように準備しておくからな！

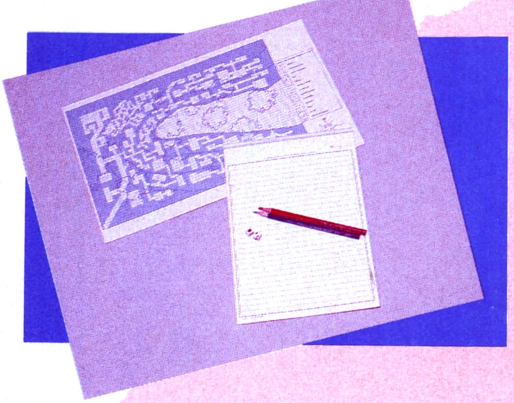
〈ゲームマスター〉
1と2は足音のする方角に注意している。3は刀を抜いて待機しているんだね。うむ、足音がだんだん近づいてくると、それは1匹のゴブリンだった……。

ここでマスターはサイコロを振った。

〈ゲームマスター〉
ゴブリンは君たちに驚いて立ちつくしている。武器らしいものは持っていないようだが……。さて、どうするかね？

プレイヤーたちは素早く相談する……。

どうです？　〝D&D〟の雰囲気が少しは理解してもらえたかしら？　これは3人のアドヴェンチャラー（冒険者）が洞窟の内部でゴブリンに出会った場面なんだけど、各プレイヤーが自分のキャラクターの特徴をよく理解してプレイしているのがわかった？　誌面のつごうで詳しくできなくてゴメンナサイネ。



お・し・ま・い

R・P・G・のだいたいのことは説明したけれど、お役にたてたかしら？『百聞は一見にしかず』っていうことわざもあるから、もしロールプレイが実際にプレイされている場面にあったらよく見てくださいね。そして機会に恵まれたなら、プレイにも参加してみたらどう？　楽しいことウケアイ！

さて、来月は日本におけるR・P・G・の現状についてお話ししたいと思ってます。じゃあ、また来月まで、BYE―BYE!!

'84総決算

トークレビュー ① 《ゲームを斬る》

まるごと！ これがボクらの本音です

この1年間、キミはどんなゲームソフトを手にしただろう？ どんなアーケードゲームに手を染めただろう？ 今月のトークレビューは'84年の総決算、1年分まるごとマナイタにのせてしまうという冒険を試みた。今後登場してくるソフトに期待すればするほど、ゲーマーの意見がシビアになるのは当然。そこで1本1本を鯉にしたてて言いたい放題。でも、これがボクらの本音といえないだろうか!?

アーケードゲーム編

RPGも登場した

破医者　お願いしてた新作の情報はさっぱりですが……、50円ゲームの猛者であるキミにはもってこいのテーマですね。さっそくこの1年、キミが小銭をつぎ込んだ話題のアーケードゲームの話でもしてもらいましょう。

気分屋　まずパックランドみたいなジョイスティックを使わないタイプがわりとウケてたみたい。ハイパーオリンピックなんてズバリそのものだったし、ボクシングやプロレスも、まあ、そうですね。

美以派　あの自分がアミになってるやつ？ スポーツものって各競技とも何社か出して、イマイチ区別がつかないのよね。

気分屋　それはヒドイ！ ボクシングでいうなら、タイトーのは平面的でのぺーっとしてて、やたら自分が小さいうえにアッパーとストレートしかできないけど、任天堂のは自分がアミだから相手の動きが細かく見えて本当にやってる気分だし、全体的にリアルなんです！（とテーブルをたたく）

破医者　あー、あの絵が任天堂してるやつ……。で、プロレスは？

気分屋　面白くないからやんない。

魔似亜　ワザを変えるのに20回もボタンを押すんだろ？

気分屋　違いますよ！ ジャーマンスープレックスが10回、ブレーンバスターが11回、で12回のコブラツイストで終わり。

破医者　コブラツイストなんてかけられる奴いるの？

気分屋　ハイ！ 別に最強のワザとゆーのはないんですが、十分にダメージを与えてからコブラツイストを仕掛けるとギブアップしますね。だけど相手が元気なうちは、仕掛けてもすぐにもうひとりが邪魔しにやってくるんです。

魔似亜　面白くないと言ってるわりには詳しいね。ボタンを使うといえばドルアーガの塔は良かった。

偏執者　ゲームの途中で1プレイ・2プレイのボタンを押すなんてのはスゴイね。これをやらないと出てこない宝物があるんだ。

魔似亜　あれは意表ついてた！

偏執者　ボタンはテーブルの片方にしかないから、向かいのプレイヤーは出せないっ!!(笑)

気分屋　1面はスライムみたいなのを3つやっつけると宝物が出るんでしたよね。

偏執者　まあ、緑饅頭よりはイイ表現だ。オレはアーケードにしては真面目にロールプレイしてると思うんだよね。どうかな？

魔似亜　うん、10面で手に入れた宝物が15面でやっと役に立つとか、手に入れそこなったら、あとでどんなに頑張ってもダメとか、何を何処に使うかがはっきりしてる。

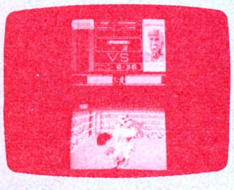
偏執者　10面目までなら全部覚えたね。テクニックも雑誌でかなり公表されたけど、某A誌とか……。

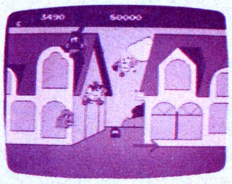
気分屋　すぐ50円にならなかったからウケてたはずです。

破医者　ふーん。やっぱりそーゆー尺度もあるのか、キミらしい。

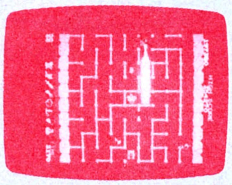
魔似亜　たたくだけのとは逆に、スティックのみのリブルラブルも健闘したよ。キャラの囲み方を隣のヤツの見て研究したりして、かなり面白かった。

気分屋　うん、独創的！ ストーリーの「妖精伝説」が〝緑を大切に！〟と、思わず叫ばせるモノを持ってたしね。キャラの種類も種

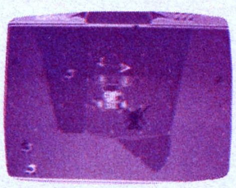

パンチアウト　任天堂



パックランド　Ⓒ㈱ナムコ


ドルアーガの塔　Ⓒ㈱ナムコ


ゼビウス　Ⓒ㈱ナムコ


リブルラブル　Ⓒ㈱ナムコ

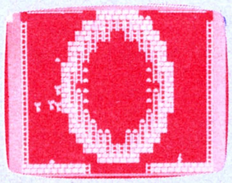
種雑多で、宝箱が見つかるたびにワクワクしちゃった。ボクとしてはやたら指を使うゲームが増えたなかで、こーゆーのが頑張ってるのはとてもウレシイ。
魔似亜　新しいタイプとしてはふたり以上でやるVSシリーズ、ボク好きなんだよね。とくに野球、もう負け知らず！　ハッハッハッ。
気分屋　ボクは今のとこ4連勝。
魔似亜　あ・まーい。
気分屋　でもォ……始めた時期が遅いからマケてください。ぐすっ。
魔似亜　あまいっ、あまいっ!!
気分屋　ディスプレイ3つの贅沢(ぜいたく)品TX―1も新しいですね（とさりげなく話題を変える)。
偏執者　スピード感あるし、アイデアがいいじゃない、斬新(ざんしん)で。そのほかではレーザーディスクを使ってるのも増えてきたね。女の子が喜びそうな絵のもあるし……。
美以派　でも、ベストセラーはゼビウスね。もう古いけど、スーパーが出て盛り返してきたもの。
魔似亜・気分屋　知らないーっ。
魔似亜　アンドアジェネシスが編隊で出てくるとか？(笑)
美以派　類似品がいっぱいで名前なんか覚えてられない、ってゆーのが本音。でもゼビウスなら3面まで行ける！（と、ない胸を張る）
一同　なんなんだあ――っ!!

ソフトとどっちが面白い？

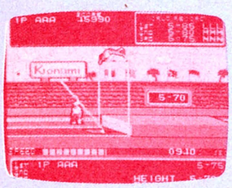
魔似亜　アーケードからの移植が多いなかで、ロードランナーはパソコンからと、快挙！　それなりにいいキャラクタになってるし、大好きな隠しキャラもある。穴を掘ると追いかけマンが生まれて、それをさらに埋めると塔が建つ。それを崩(くず)すと……誰か知らない？
偏執者　家でできんのに100円出してまで、なんでやるんだよ！
魔似亜　それを言っちゃあ、ミもフタもない。面が出ると「あっ、アップルの100面の方法でいいな」と思うんだ。ところが縦と横の長さが全然違うからアウト。
破医者　落し穴がなくなってたり、穴があいてたりね。
偏執者　でもパソコンからの移植はハイパーオリンピックが最初じゃないの？　もとはオリンピックデカスロンでしょ。まあ、人が走るのじゃなくてトラックの白い点が動いてるだけだったし、ハイパーの方がグラフィックも凝(こ)ってて面白いものに仕上がってるけど。
破医者　アーケードの面白味が1番残ってるパソコンソフトって何かなぁ？　ゼビウスは遅いし……。ハイパーはみんな夢中だったけどどうかな？
気分屋　うん、スゴクできがいいです。ゼビウスは1面ごとにロードされるから、頭が痛くなって。
魔似亜　ばかだな、それはEMM（外部メモリ）を使えば解消さ。
気分屋　ファミコンの野球は？
魔似亜　パソコンのは対面にならない代わりに、常にバッターからみた角度でピッチャーが投げなきゃいけない。でもこの2つは同時に出てるはずだよ。ファミコンは最高だね、つまんないのを捜(さが)すほうが難しい。
気分屋　持ってると卒業できない。
一同　それだっ!!
美以派　ちゃっくんぽっぷは？
迷路の画面にもんすたーとかアイスブロックがいて、それをBombで破壊しながら♡(ハート)を助けるの、好きなんだけどな。
破医者　ということで、結論は？
気分屋　速ければゼビウスがダントツなんだけど、やっぱりハイパーですかねェ……？
一同　うーん……。(沈黙)



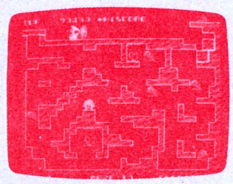
破医者（はいしゃ）　ソフトに対する真摯で温かな態度から、他のメンバーから〝ガンバレおじさん〟のニックネームを授かる（最年長であることからもおじさんは否めない)。本業は……。



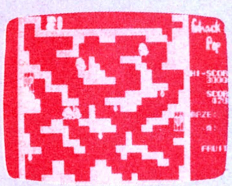
ロードランナー
システムソフト



ハイパースポーツ'84
コナミ



ちゃっくんぽっぷ　タイトー

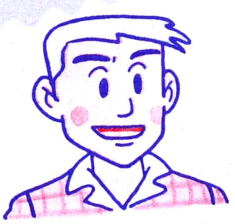


ちゃっくんぽっぷ
ニデコムキャリーソフト

ゲームソフト編

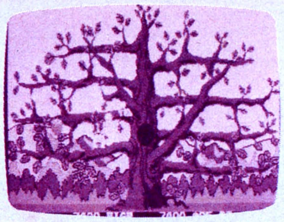
器用さ、それとも慣れ？　アクション

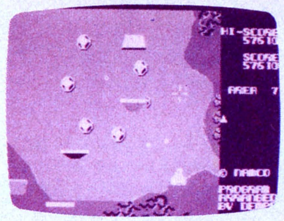
気分屋　アクションといえば、やっぱりゼビウス。X1用しかないのに各誌のベスト10で、ずーっと上位にランキングされてました。
偏執者　ゼビウスに挑(いど)んだアルフォスは1面から三日月(スピナー)があってイヤ。正直言ってつまらない。
美以派　3面目の戸板返しがムズイ！　サンダーフォースも似たもの。
魔似亜　サンダーは各機種やってみたけど、本家のがウエかな？
破医者　ゼビウス支持絶対多数で類似ソフトの負けね。年内('84年)にはFM―7用、ファミコン用も出るし、人気依然衰(おとろ)えずだ。で、ニュートロンも随分(ずいぶん)続いたね。
偏執者　でえーっきれーだ!!　3面から先へ行けないんだもん。
魔似亜　究極まで見たから、もうやらなくていい。40面くらいまで3時間半かかったんだよね？
美以派　そうそう！　10面を終わると虫の数が3匹から4匹になって、木の実も増えるの。何面かでトランクスがなるんだけど、某氏はスキャンティだったらもっと燃えるのに、って。(笑)
破医者　つまりあるパターンを繰り返すわけか。こーゆーゲームには必ずバ・ケ・モンがいるんだよね。
魔似亜　まあ、キーの使い方がウマイってことなんだ。
美以派　私はこれのおかげで、ほかのアクションゲームもかなりこなせるようになったの。とくに中指の上下運動は任せなさーい！
破医者　フィンガーテクの勝利ね。もしかしたら、単に小脳が発達してるだけとか……。
偏執者　イヤ、要はその人間に合ってるんだよ。ボクはそう、ちまちまのほうが好きだな。
破医者　面白い！（拍手が起る）
魔似亜　3面終わってからだけ見たいね、ジョワッチ！　これを楽しめるのはSMCだけだけど。
美以派　えーっ、面が変わるの？
一同　ぐわーっ!!
魔似亜　とにかく、ボクはハチ公が好きだね。イキナリろくろ首とデートしちゃうんだもん、参っちゃった。ひたすら面白い！
偏執者　これは西洋版をやらないとダメ。3面から急に妖怪の量で押してくるんだ、そして4面から先は安全地帯もない。十字架は見事に散ってるし、もう気合いでやるしかない！
破医者　ニュートロンもそうだけど、キャラクタがとにかくイイね。ところでチョップリフターもバイバーイがリアルでかわいかった。
魔似亜　イヤー、人をつぶすと血が出るのがたまらない！　でも何と言っても一番楽しいのは、ヘリを着陸させながらチョコチョコ人

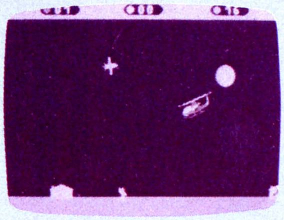


魔似亜（まにあ）　ロールプレイ、アドベンチャーを得意とし、造詣が深い。アップルIIとそのソフトをこよなく愛しながら、国産機も数台所有している。少々ナマイキなのが玉にキズ。

を引っぱって、結局乗せずに基地まで歩いて帰らせちゃうこと!!　(一同爆笑)
偏執者　ひでぇー奴だ。これはイランで起きた米大使館の人質事件の救出作戦をもとに作られた社会的なゲームで、実は教育ソフトなんだぞ。
美以派　えーっ、ホントォー?
一同　ウッソォー!!　(爆笑)
破医者　う〜ん、アクションゲームはやたら単純作業か、何かとテクニックがいるか、結構はっきり分かれてきてるのかな……。

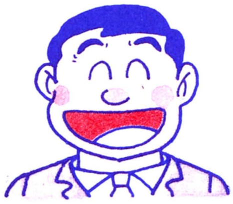

ニュートロン
エニックス


ゼビウス　電波新聞


チョップリフター
システムソフト

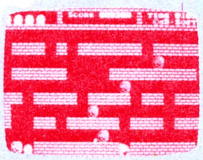


ちまちま
ボーステック


偏執者(へんしゅうしゃ)　ゲーム界にはシミュレーションから入ったが、各ジャンルでもかなりの腕。好みに偏りがあり、感情的なため、他のメンバーはその一言にヒヤヒヤ。

思考型&教育ソフト

破医者　頭を使うゲームも随分やったね。フラッピーなんかどう?
美以派　思考型で反射神経も必要なの、私は苦手。200面までやった人、いる?　(一同沈黙)
魔似亜　X1用は面白いけど、PCやFM用はつまらない。FMはキーが致命的で、PCは遅い!　思考ゲームは時間さえかければできるんだけど、やっていくうちにちょっとしたテクニックを見つけるのが楽しみなんだよね。たとえばブラウンストーンを半分だけズラしておくとか……。
気分屋　倉庫番は悩みました。
魔似亜　ボクは嫌いだね。あんなのパコソンでやるべきじゃない!　タイルか何かを使って、指で動かしてればいいんだよ。(一同爆笑)　何が面白いのアレ、やるだけ電気代のムダだってゆーんだ!!
気分屋　(力なく)そーですか?
破医者　Beepスタッフは思考ゲームってダメみたいね。夢中になったのはロードランナーくらいでしょ、情けない。
気分屋　そんな人向けに、けっきょく南極大冒険があるんです。
偏執者　実に単純だけど大好き。あんなに面白いのはない。
破医者　国旗が上がったときのペンギンの笑顔を見るだけで満足。
美以派　何周もしてる人を見てると"何が面白いの?"って聞きたくなっちゃう。教育ソフトと聞いたときは"どこが!?"と、思わず叫んじゃいましたねェー。
偏執者　計算すると、あのペンギンはマッハ30くらいだね。(笑)
美以派　教育ソフトなら、そーゆー矛盾はなくさなきゃ!　(笑)
気分屋　わんぱくアスレチックはちょっとワザがありましたね。
破医者　任せてください!　あれは普通にやるより逆回りした方が面白いし簡単なんだ。ターザンするところを何度も行ったり来たりして練習してる奴もいたね。でも、一度タイミングをはずすとナカナカ進めない。
美以派　そう。だから力んじゃって肩はコルし、目は疲れるし……。でも、一周できたのは今までであのソフトだけ。楽しめた1本ね。
破医者　これからは教育ソフトとか趣味のソフトなんか、どんどん出てくるだろうね。ところで、マジな教育ソフトが話に出てこないんだけど……。
魔似亜　ゲーム誌ですから。(笑)


フラッピー
デービーソフト


機動戦士ガンダムⅠ
ラポート


デス・トラップ
SQUARE


英雄伝説サーガ
マイクロキャビン

絵の速さが決め手アドベンチャー

偏執者　お待たせしました、アドベンチャー。まずガンダムは?
気分屋　とにかく絵が遅い!
破医者　それが問題なだけで、あとはいいんじゃない?
魔似亜　ただし、ガンダムファンでストーリー知らないと……。
美以派　だからテープとディスクがセットになってて、バックにテープを流すわけでしょう?
気分屋　最初はテープだけだったの。プログラムの間に音声が入ってて、何と初めにガンダムの曲が流れる。たまらないです。
破医者　最近デス・トラップに夢中じゃない、調子はどう?
魔似亜　蛇に会うとダメってのが陰険なんだよね。コマンドを入力できるから何かしら入れる、そーすると死んじゃう。普通なら死ぬ前に何かできると思うでしょう?　ディスクだから許せるけどね。
美以派　絵がとってもキレイで好きよ。最初のストーリー説明のとこですぐにヒントになる数字があったり、ジャスミンがお守りにくれるものが意外なところで役に立ったり、そーゆーのって感動!
魔似亜　それが普通なの!!　最後のシーンは、う〜ん、クサイ……。
破医者　英雄伝説サーガ、好き。
気分屋　何がスゴイって、絵!!　1回描いた大きい絵がシュワッて画面の左上に納まっちゃう。
偏執者　残像を3枚くらいずつ残しながら6段階くらいでシュッとしぼめる。ソフトそのものより、このアイデアを褒めるべきだよ。
魔似亜　終わり方も何通りかあるし、質問のしかたも5W1Hにのっとってる。ユニークなのは森とか川に話しかけるところ。人物はごく僅かしか出てこない。死んじゃうと、死の国のところで名前を聞かれるんだけど、自分の名前を入れると"嘘だろ"と返ってくるの。で"本当なんだよ"って入れてもダメ。実はパスワードが必要だったんだけど。(笑)
破医者　アドベンチャーはアップルの移植版も多いけど?
偏執者　ウィザード&プリンセスは大好きだね。
魔似亜　FM-7に移植されたときはディスク2枚分だったでしょ、絵のデータが別で。あの遅さ、悲しくて悲しくて、やる気になるかこのォ!という感じ。ストーリーは移植だからともかくとして、や


気分屋(きぶんや)　自称"アーケードの鬼"。最年少で一本気なため他のメンバーによくからかわれ、黙り込んで反抗することもしばしば。必勝のテクのいらないゲームには冷たい。

っぱり絵のスピードが問題だよね。

偏執者　うん、アドベンチャーはスピードが半分以上の価値を持つと思うね。そこで移植版はかなり損をしてるんだ、アップルと比べてしまうとね。

真剣にとり組みたいロールプレイ

偏執者　さーて、ドラゴンスレイヤーは？　――ハズレ。

魔似亜・破医者　はい、ボツ！

魔似亜　アクションゲームの要素を生かしたアイデアはいいけど、あんまりアクションしすぎたためにRPしなくなっちゃって、つまんないんだよね。隠しコマンドを見つけちゃうと、一気にキャラのレベルを上げられるし――で、ダンジョンでもいきますか。

偏執者　愚作より上ではない。

魔似亜　初めからつまんない古いゲームを作り直したんだから、絵だけじゃなくて中味にも手を加えて欲しかった。ストーリーは簡単、エルドラドの入口を見つけるゲームなんだけど、迷路の中を細かくしすぎてかえってつまんなくなってるし、怪物に会っても戦うだけのワンパターン……。

破医者　移植版も出たことだし、アマゾン学術探検は？

魔似亜　あー、これはケンカを売ってるようだ。ね？

偏執者　そうね、それはオレに対する宣戦布告だっ！　ペンギンの作った世紀の愚作で、アップル版では大笑いしちゃったね。

魔似亜　ボクはE・T・を集めたんだ。3枚集めるとハンバーガーもらえるんでしょ？



美似派(みいはぁ)　紅一点。ゲーム歴と呼べるものを持っていないくせになにかとチャチャを入れ話の腰を折る。絵が綺麗だからアドベンチャーが好きで、単純だからアクションも好き。

偏執者　もらえてたまるか！

魔似亜　全部で5種類集めるんだ。カンオープナーとE・T・のバッジとパックマンのランチボックスとフリスビーとルービックキューブ。これを集めると面白いよ！

気分屋　どーなるんですか？

偏執者　なーんにもなんない。襲いかかる原住民を倒すと、彼らが神様とあがめているようなものが拾えるんだ。うまくするとランタンとかロープも拾えるんだけど。

魔似亜　何の役にも立たないハズレがさっきの拾い物。(笑)

偏執者　カンオープナーなんかさ、どこで使うのかとすっごく悩んだもんね。ひでえソフトだ。

美以派　あら、そーゆー遊びがあるのって楽しくて好きよ。小物もいちいち気が利いてるじゃない。

魔似亜　とにかく人をおちょくってるね。でも、ルービックキューブが土人の宝物ってのはなんとなくわかるね。

偏執者　ストーリーよりマップだよ、問題は。1画面1個所もぬり残さず歩かないと地図として成立しないんだけど、地下にもぐると1つの地図で2個所くらい死ぬ場所がある。つまり死なないと地図ができないんだ。こんな話ってないよね。ぶーぶー。

気分屋　えーっ、何を言ってるのかわかんないよォ!!

偏執者　ザル！　(すくいようがないという意味)　わからない人は、買って死んでみなさい。

魔似亜　では期待のザ・ブラック・オニキス。

破医者　移植じゃないRPGがようやくマトモになったというところかな。

魔似亜　キャラの名前を入れるときにカチャカチャやるだけ、あとは常に1つのキーでOK。ま、簡単でした。アッという間の3ヵ月でオニキスを見つけちゃったね。

破医者　1～2回やってとか、店頭で試してみて面白いゲームではないんだよね。

偏執者　そう、家でお茶なんか飲みながら、さてやるかと気合いを入れてひと晩やると、イイネー。

気分屋　脇で見てたって、歩いてるとこなんか壁が動いてるだけで何もわかんない。とくに慣れた人のは速くてついていけない。

美以派　あんな青と黄の壁だけのゲーム、私はデーッキライだ！

破医者　降りるでしょ、一歩右へ行って6歩前進、そこで右を向いて壁を蹴る。で、1歩前進して左へ向いて1歩前進……。地下2階へ行くのはソラで言える。(爆笑)

美以派　みんなの好み、偏ってない？　問題あるよ、そーゆーの。

魔似亜　誤解だよ、そりゃ多少はあるだろうけど、ゲームとはいえ真面目にRPしてないのは嫌だね。だってギャグやアクションを楽しみたいなら、他のゲームするわけでしょう。こーゆー考えは古いのかもしれないけど……。

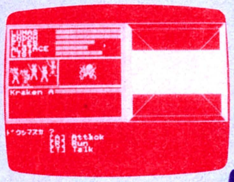
今後に期待します！シミュレーション

破医者　ところでシミュレーションゲームが話題になりませんが？

偏執者　正直のところ、'84はボード版ばかりやっててソフトはやってないんだ。巷ではUボートとか電撃戦が流行ってたみたい。

破医者　電撃戦は一生懸命レベルスリーに移植したんだよね……。かたやナチス・ドイツ、かたや革命ロシア、この設定がもうすべてを物語ってる。初心者にも勧められる1本だと思うよ。

偏執者　ソフトの絶対数が非常に少ないし、質ももう一歩だし……。ウォーゲームのイメージがパッとしないせいもあるかな。今後に期待しまーす。



ザ・ブラック・オニキス
B.P.S.

アマゾン学術探検
スタークラフト



どーんといいたい放題

破医者　それでは最後にまとめて言いたいこと言っちゃいましょ！

魔似亜　CG(コンピュータグラフィック)が良くなってきた。これはデジタイザーを使ってるからだけど、デス・トラップやサーガがそうでしょ。最近では映画やTVでもCGが活躍してるしね。ただし、レンズマンみたいなのはセンスないし、CGの印象を悪くするだけだと思うんだ。使い方を考えて欲しいね。

偏執者　それよりボクはコンピュータ・ミュージックに期待しちゃう。たとえばアリババのBGM。あれを人間が弾こうと思っても無理だね、変調ばっかりしてるから。ラベック姉妹だって弾けないよ。(笑)

破医者　国内でも分業化は進んで、これまでの取ってつけたようなBGMはなくなるはずだよ。

偏執者　イシではアップルを完全に抜いてると思うけど、曲がまだダメなんだよね。残念！

気分屋　面白そうだと思わせるネーミングも大切ですね。ちまちま、絶妙だなあ……。

美以派　私はどっぷりヒーロー&ヒロインの世界へ入りこめるものがいいな。ハーレクイーンロマンスばりのね。

魔似亜　けっきょく薬局ハイパーゼビウスじゃない？　(爆笑)

偏執者　ひたすらスペースキーを叩いてアンドアジェネシスの攻撃をかわしながら、薬局に薬を買いに行く！　素晴らしいクロスオーバーの世界だ!!

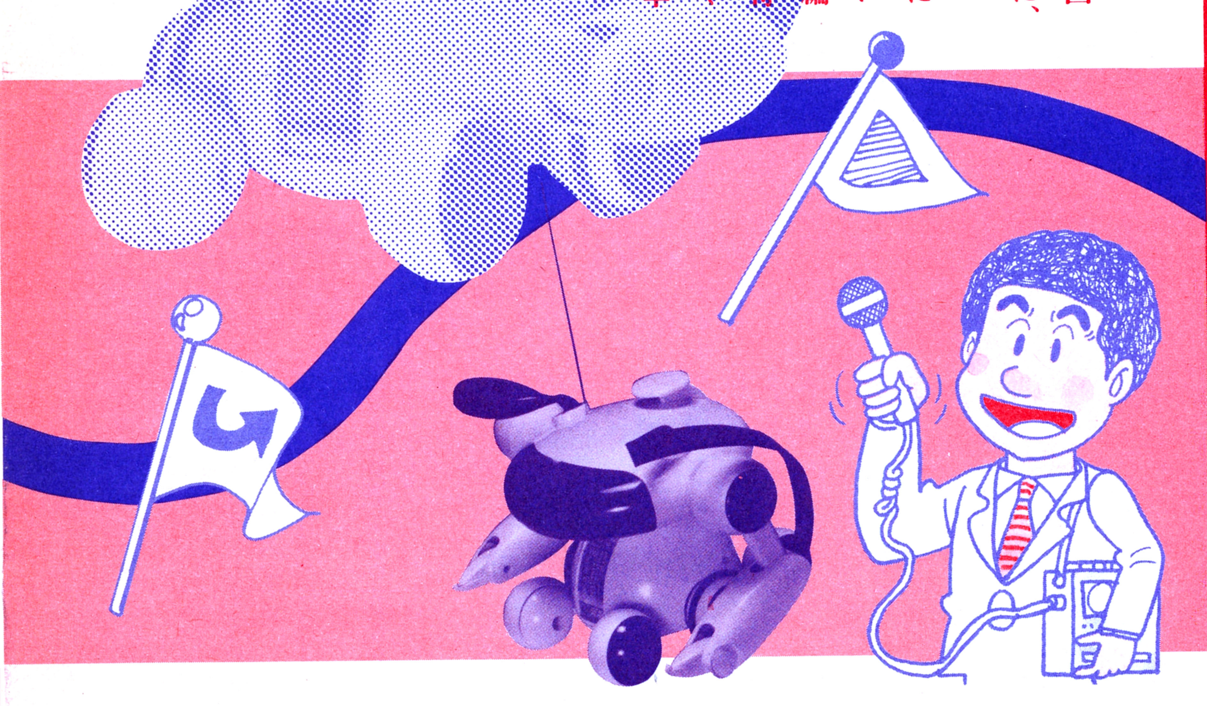
破医者　すぐにも出てきそうでコワイ！　そーゆー業界なんだよ、ここは！

一同　異議なーし!!

ウジャラコ特派員レポート

頭脳性×立体性＝ロボパル

オモチャのバンダイから、全国のパソコン少年少女たちのために、ゆかいなロボットが発売された。その名は『ロボパル』――彼には、特別な使命があたえられているという。そこで、『BEEP』編集室の依頼を受けたウジャラコ特派員は、その使命とは何かをさぐるべく、『ロボパル』君に直接、単独インタビューを試みた……。



ロボパル君はいろんなことができるんだ

ウジャラコ　やあ、ロボパル君。さっそくだけど、キミにあたえられた特別の使命とやらを…

ロボパル　ウジャラコさん。初めての取材だからって、そうあせらないで！　ボクには、聞いてもらいたいことがたくさんあるんだから。

ウジャラコ　いやあ、ゴメンゴメン。では、キミがどういうロボットなのか、そのあたりから聞かせてもらおうかな。

ロボパル　ボクは、パソコン・シミュレーション・ロボットといって、パソコンを使って、無線操作するロボットなんです。

ウジャラコ　ほう。それで具体的には、どう操作すればいいのかな？

ロボパル　付属のコントロール・プログラムをパソコン（PC60mkII、PC88／mkII、FM7／ニュー7、RX78）にロードして、動作をキーで入力するんです。

ウジャラコ　それはなかなか楽しそうだね！

ロボパル　では、モードを2にしてキーを操作してみて下さい。

（前進、後退、左右回転と、ロボパル君は、ウジャラコ特派員がキーボード上で操作するとおりに動き始める）

ウジャラコ　なるほど。だけど、これならラジコンと変わらないんじゃない？

ロボパル　ウジャラコさん、パソコン使ったことないの？　パソコンには、記憶装置というのがあってね…

ウジャラコ　……

ロボパル　つまり、今の動作をもう1度繰り返すことができるんですよ！

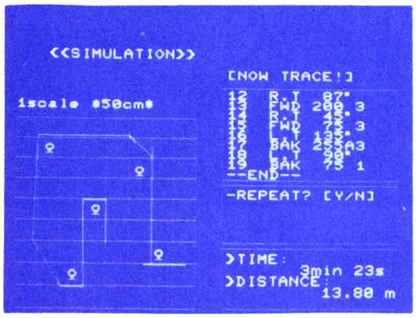
ウジャラコ　ヘェーッ！　同じ動作をもう1度か。ロボパル君はすばらしいロボットだ!!

ロボパル　おだててゴマかしたってダメだよぉ。

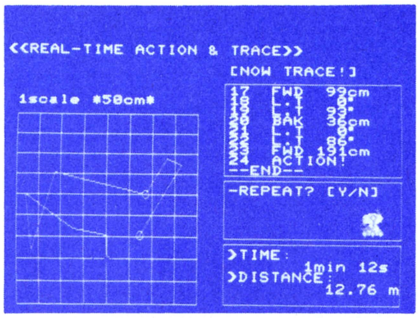
ウジャラコ　アレッ、ロボパル君、さっきの走行ラインと少しズレているよ！　同じ動作を繰り返すハズでしょ？

ロボパル　まあそう言わないで。この微妙なズレが、意外に役に立つんですよ。

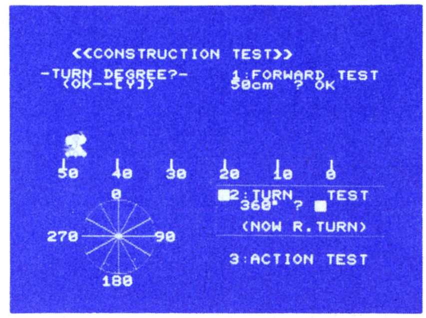
D A T A



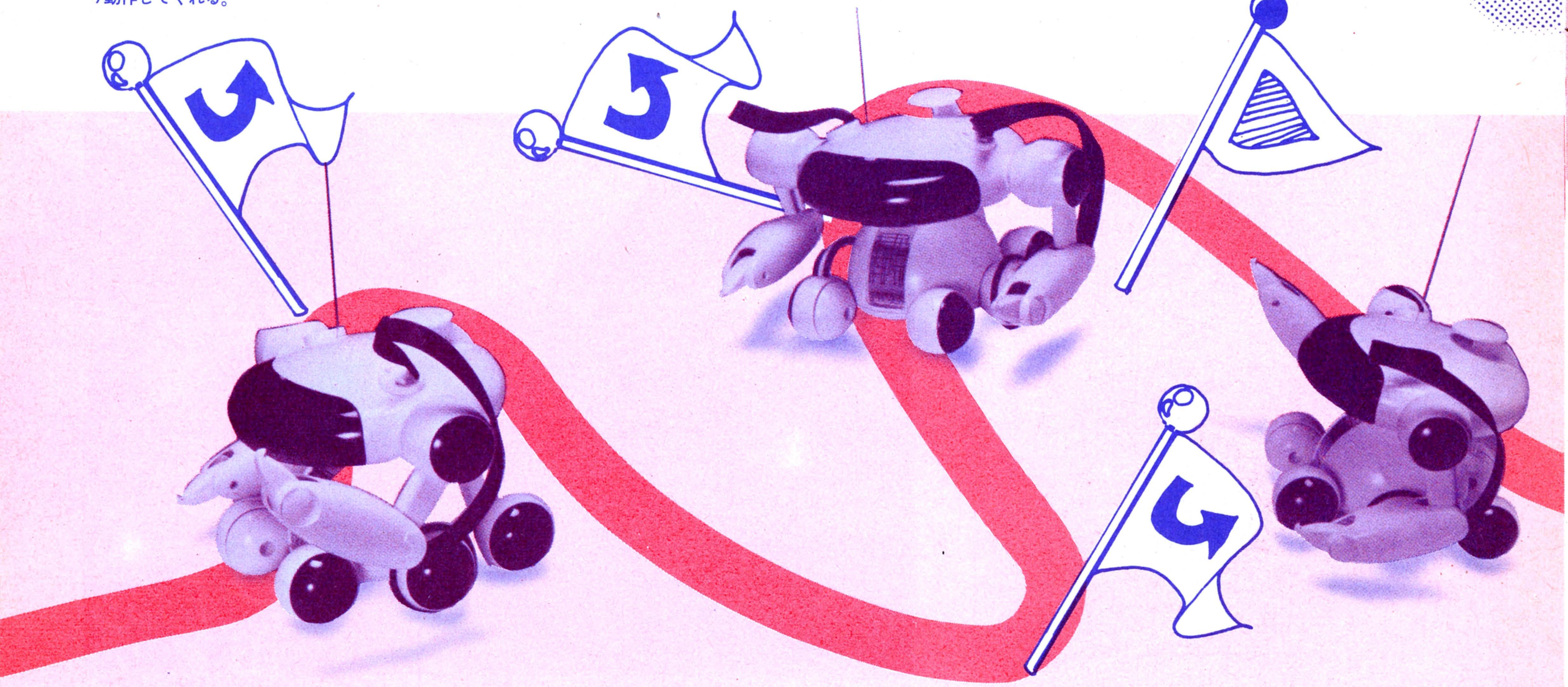
SIMULATION MODE
ロボパルは、キーボードから入力したプログラムどおり動作してくれる。



REAL-TIME ACTION & TRACE MODE
キー操作で直接動かす。もちろんトレースもＯＫ。



CONSTRUCTION TEST MODE
ロボパルの動作をチェック。最初の調整が大切。



ウジャラコ　？？？

ロボパル　あとでわかりますよ。

ウジャラコ　ところで、モード3というのは？

ロボパル　これは、キーボード上で、ボクに行わせたい動作を入力すると、ディスプレイ上に走行ラインが表示されて、そのとおりに、ボクが動くというわけ。

ウジャラコ　もちろんこの動作も繰り返せるわけだね。

ロボパル　やっとわかってもらえましたネ。

ロボパル君はゲームが大好き！

ウジャラコ　ところでロボパル君は、自分で障害物を見つけることはできないのかい？

ロボパル　エヘヘヘ。それを聞かれると、ボクも弱いんだけど…。いずれまた、機能アップした弟たちが誕生するでしょうね。

ウジャラコ　そうか。でも、これだけの機能があれば何か楽しいゲームができそうだね。

ロボパル　さすがウジャラコさん、なかなかいいところに気がつきましたね。たとえば、ボクに荷物を持たせて、ディスプレイだけを見ながら目標地点まで運ばせる競争とか…

ウジャラコ　途中(とちゅう)に障害物なんかを置いて、決められたコースをいかに早く、正確に走行するかを競わせるとか…

ロボパル　それに、あらかじめ位置を知らされたポールを倒す動作を画面上でシミュレートした上で、実際に何本倒せるかを争うなんてゲームもできますね。

ウジャラコ　なるほど、1度めと2度めとで走行ラインがズレるというのも、かえってゲームを楽しくさせてくれるかもしれないね。とにかく、ロボパル君を使えば、いろいろなゲームが楽しめそうだなぁ。

ロボパル　今までのパソコンゲームというと、画面のなかだけの世界だったけど、ボクを使えば画面を離れて広い空間で遊べるわけで、ここが大きな違いなんです。

ウジャラコ　つまりロボパル君は、パソコンの頭脳性に、ラジコンの立体性をプラスした未来派ロボットというわけか。

ロボパル　鋭く決めてくれましたね。実は、ボクにあたえられた特別な使命というのはそこにあったわけで、今までのパソコンゲームにあきてしまった少年少女たちに、立体的な夢のあるパソコンゲームを提供することだったのです。

ウジャラコ　そうだったのか、それじゃぁロボパル君は、我らが救世主というわけか!! ゲームマニアにとっては、心強い味方が現れたというところだね。やあ、きょうは本当にありがとう。おかげで楽しい取材ができたよ。ロボパル君、あたえられた使命を果たすためにも、どうか元気で頑張ってね。ボクも応援するからね。

ロボパル　ありがとうございます。ウジャラコさんもお元気で！

グレムリン



Beeper 試写室

3つの約束を破った時、グレムリンが闇夜に現れる。スピルバーグの新作ついに登場。

若い才能が築くアメリカ映画

スティーブン・スピルバーグがまたまた楽しい映画を作った。題名は「グレムリン」。

「未知との遭遇」「レイダース／失われたアーク」「E・T・」「インディ・ジョーンズ／魔宮の伝説」等、スピルバーグ作品で映画を思いっきりエンジョイした人、迷わず映画館へ足を運んでください。

優秀な若い後輩へ良い仕事の場を与えることに力を入れはじめたスピルバーグは、本作品で製作総指揮を担当。監督は「トワイライトゾーン」でスピルバーグとコンビを組んだ新鋭ジョー・ダンテ。〝自由と機会（チャンス）の国〟をモットーにするアメリカ、映画界にまでその精神が浸透しているのですねえ。

そもそもこの作品、ニューヨーク大学映画科出身の青年クリス・コロンバスの書いたオリジナル・シナリオにスピルバーグがいたく感動して映画化されることになったといういきさつがある。

ギズモに関する3つの約束とは…

無邪気な恐怖を描いたファンタジー・スリラーの中味とは……。



父からもらったプレゼントの中味は？

銀行に勤めながら家計を支えているビリーは20歳。父のランドははしにも棒にもかからない発明家だが、息子へのクリスマス・プレゼントは忘れない。

チャイナタウンで買ったモグワイと呼ばれる小さな動物が、そのプレゼント。子猫のようにノドを鳴らす、子犬のようにかわいい目をした生き物だ。

大喜びのビリー青年は、さっそく〝ギズモ〟という名前をつけてかわいがることにした。

ビリーじゃなくても、動物嫌い（この人種の心理は私には理解できない）の人以外ならば誰でも、この心温まる生き物をかわいがるに決まってる。私なんかは喰べちゃいたいと思ったほど。

ところが、美しいものにはトゲがある。昔の人はよく言ったものです。ギズモを①水に濡らしたり、②光に当てたり、③夜中の12時以後に食物をあたえたりしたら……。

ビリーは父との3つの約束に気をつけてはいたのだが、ついに避けられずして、ギズモの体にポトリ、ポトリ、ポトリと5滴の水がたれてしまう。するとどうしたことか、ギズモの身体をおおっていた毛が5つの毛玉になって飛び散った。

これが8つだったら「里見八犬伝」だァ、なんて思っているうちに、ビリー一家に想像を絶する大異変が次々に起きる。ついには平和な町全体が、次元を超えた恐怖の世界と化してゆくのであります。



ビリーはモグワイにギズモという名をつけた

“グレムリン”っていったい何?

グレムリンて、どういう意味?

いい質問です。「トワイライトゾーン」を見た人は、ジョージ・ミラー監督が担当した第4話を思い出してください。ジェット機にとりついた怪物の話です。

理由もなく飛行機が墜落する原因は、空中に住むグレムリンのしわざだったでしょう。

この映画では、ギズモが変身してグレムリンという怪物になるのです。

名前の由来は? 鋭い質問ですね。映画を見てのご想像にまかせますが、思うに、アメリカにとっての怪物ソ連＝クレムリンをもじったのではないでしょうか。



ガール・フレンドのケイトとビリーは大の仲良し



「これは、一体……」グレムリンを目にしたモリナロ博士

製作期間に7ヵ月 費用は約3億円

少しだけ、ギズモの秘密をあかします。3つの警告をおかすとギズモはどうなるのか。

①水にぬれると、細胞分裂して同じ生物が増えてしまう。②太陽光線をあてると死んでしまう。③夜中の12時を過ぎてものを食べると、ギズモは恐ろしい“グレムリン”に変身してしまう。

かわいさと怖さの両面性をそなえたこの生き物、私たち人間によく似ていますね。

グレムリンを創ったのが、ロサンゼルスシティ・カレッジ映画科出身のクリス・ウォラス。「レイダース／失われたアーク」の特殊メーキャップ効果を担当した人です。

彼が7ヵ月もかけて創作した、“かわいくて恐ろしい生き物たち”は演技のできるもの、簡単な動きができるもの、ただいるだけで用が足りるもの、すべてを合計すると気が遠くなるほどの数らしい。

最も精巧にできたグレムリンは顔の表情だけで36のケーブルがあり、全身となると60ものケーブルで動かされたという。このグレムリンを操作するのに30人の技術者がかかりっきりになった。

グレムリンの製作費だけで、約3億円もかかっているそうだ。

すっかり“グレムリン”に主役を奪われてしまったが、ビリーに扮したザック・ギャリガンと、その相手役の女の子フィービー・ケイツ(日本でビールのCMに出演しておりました)は、とても魅力的なフレッシュ・コンビ。これからも期待できそう。

ビリーの父親を演じたホイト・エクソンは、シンガー・ソングライターとしても有名な人で、スリー・ドッグ・ナイトというグループを結成し「ジョイ・トゥ・ザ・ワールド」「ネバー・ビーン・トゥ・スペイン」などのビッグ・ヒットを飛ばしたことがある。彼のボーッとした発明家は、なかなかの演技賞ものでした。(ワーナー・ブラザーズ映画提供、12月8日公開)

最新テクノロジーを駆使した サイボット・ゴジラ誕生!!

GODZILLA

「ゴジラ」(東宝製作・配給、12月15日公開)の撮影に使用されたサイボット・ゴジラは、胴、腕、手、胸、首、頬、目などの部分が実に細かくよく動く。

ハ虫類の皮膚感を出すために新開発されたというウレタンゴムの表皮には、内部に3000以上ものパーツが埋めこまれ、すべてがコンピュータによって制御されているという。

新しいテクノロジーが最大限に駆使されたゴジラは、生き物としての実在感があって、怖い!

ちなみにサイボット・ゴジラの製作費は1億500万円。約3億円という“グレムリン”との差額をスクリーンで見比べてみるのも、特撮ファンとしては一興かもしれませんね。







覚悟はいいかい　これから町中にあふれた悪いグレムリ
やっつけにいくよ

快調！日本ソフトバンクのパソコン雑誌「Oh!シリーズ」

PERSONAL COMPUTER MAGAZINE

Oh!PC
〈月刊〉480円



12月号好評発売中

Oh!MZ
〈月刊〉480円



12月号好評発売中

Oh!FM
〈月刊〉480円



12月号好評発売中

Oh!HIT BIT
〈季刊〉480円

Oh!PASOPIA
〈季刊〉480円

Oh!55
〈季刊〉480円

Oh!16
〈隔月刊〉580円

Oh!HC
〈季刊〉480円

バックナンバー常備店

東京	神保町	三省堂神田本店５Ｆ	03-233-3312
	〃	書泉ブックマートＢ１	03-294-0011
	八重州	八重州ブックセンター３Ｆ	03-281-1811
	新宿	紀伊國屋書店	03-354-0131
	〃	未来堂書店	03-200-9185
	渋谷	東急ハンズ寿楽洞７Ｆ	03-464-4604
	池袋	西武百貨店マイコン売場9F	03-981-0111
	調布	真光書店	0424-87-2222
	町田	東急ハンズ寿楽洞	0427-28-2782
埼玉	川越	黒田書屋	0492-25-3138
	川口	岩渕書店	0482-52-2190
千葉	柏	新星堂書店カルチェ5	0471-64-8551
	船橋	西武ブックセンター10Ｆ	0474-25-0111
	津田沼	芳林堂書店パルコ5F	0474-78-3737
茨城	水戸	川又書店駅前店	0292-31-0102
神奈川	横浜	有隣堂ルミネ店	045-453-0811
	藤沢	有隣堂藤沢店	0466-26-1411
	厚木	有隣堂厚木店	0462-23-4111
長野	飯田	平安堂飯田店	0265-24-4545
京都	中央区	オーム社書店	075-221-0280
大阪	都島区	駸々堂京橋店	06-353-2413
	北区	旭屋書店本店４Ｆ	06-313-1191
	高槻	西武百貨店マイコン売場	0726-83-0111
	八尾	西武百貨店マイコン売場	0729-97-0111

QUIZ PANIC

くいずぱにっく

バグさがし

出題　藤行四郎(とうこうしろう)

下のプログラムのバグを捜し出そう。解答は1本だけでも、2本でもOK。解答方法はつぎの2通りあるから、部門名を記入することもお忘れなく。

ミクロバグ部門

最少の修正個所でデバッグする。エラーの内容、修正個所、修正方法を明確に記入のこと。

マクロバグ部門

こちらはプログラムを作りかえるくらいの意気込みを必要とする部門で、修正内容はすべて記載すること。デバッグの内容は共通性のあるBASICに限る。

なお、間違った解答でも内容によってはこの欄で紹介するので、どしどしどんどん送ってほしい。

さて、問題のプログラムの説明に入ろう。どちらも各機種共通のBASICで作成したつもりだが、万一、使用不能の命令が出てきた場合は許してくれたまえ。

暗号作成プログラム

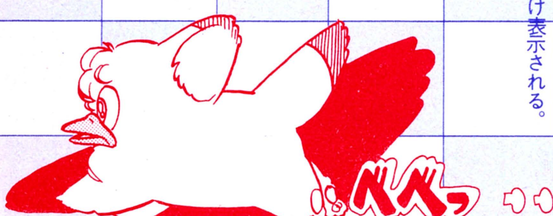
英文字を中心に構成された文字列を暗号化しよう。文字列を入力すると原文、暗号文を表示するが、この暗号文を再解読して表示したものと原文が一致すれば暗号化は成功(使用不能の文字を入力すると、それを出力して注意をうながすはずだ)。最大文字数は128、それ以上の場合はそのむね出力される。文字変数は、そう、256文字までだ。

※ヒント＝16進数

二次方程式解法プログラム

整数係数型二次方程式の解を求めよう。係数を聞いてくるので順次入力、これが実数の場合は整数にまるめられるし、整数の許容限度を超えるとマシン側のエラーが発生することもある。

二解の場合はX1、X2として、重解、解不能の場合もそのむね出力される。平方根はSQRで表示し、完全に整数化できる場合以外、整数のくくり出しはしていない。なお、/(スラッシュ)の左側が分子、右が分母で、分子が1の場合は分子だけ表示される。



(A)暗号作成プログラム

```
10 REM ANGOU NO SEISAKU TO SAIKAIDOKU
20 PRINT "ANGOUBUN WO SEISAKU SHITE SAIKAIDOKU SHIMASU ":PRINT CHR$(7):PRINT "SH
IYOU DEKINAI MOJI HA SONOTSUDO SHITSURYOKU SHIMASU":PRINT CHR$(7)
30 DEFINT A-Z:INPUT "ANGOU NO GENBUN HA";A$:B$="":C$="":IF LEN(A$)>128 THEN PRIN
T "TOO LONG!":A$=LEFT$(A$,128)
40 E=LEN(A$)*(1>0):FOR I=1 TO LEN(A$):D$=MID$(A$,I,1):D=ASC(D$):IF D<&H30 OR D>&
H7A THEN 60
50 B$=B$+HEX$(D+E):NEXT I:E=-E:FOR I=1 TO LEN(B$) STEP 2:D$=MID$(B$,I,2):C$=C$+C
HR$(VAL("&h"+D$)+E):NEXT I:PRINT "GENBUN  :";A$:PRINT "ANGOU   :";B$:PRINT "KAID
OKU :";C$:END
60 IF D$=" " THEN D=&H60:GOTO 50 ELSE PRINT "YOU CAN'T USE ";D$;" IN ";A$:RUN
```

(B)二次方程式解法プログラム

```
10 REM NIJIKANSUU KAI
20 PRINT "ｾｲｽｳ ｹｲｽｳ ﾉ ﾆｼﾞﾎｳﾃｲｼｷ ﾉ ｶｲﾎｳ":PRINT "ｹｲｽｳ ﾊ ｽﾍﾞﾃ 32767 ｶﾗ -32768 ﾏﾃﾞﾃﾞ
 ｵﾈｶﾞｲｼﾏｽ !"
30 DEFINT A-Z:K=2:R=0:D$=CHR$(&H1D):K$=" ":INPUT "X^2 ﾉｹｲｽｳ ﾊ";A:INPUT "X    ﾉｹｲｽ
ｳ ﾊ";B:INPUT "      ﾃｲｽｳ ﾊ";C:B=SGN(A)*B:C=SGN(A)*C:A=ABS(A):IF B=INT(B/2)*2 THEN
 K=1:B=B/2
40 Z=B*B-K^2*A*C:IF Z>32767! THEN PRINT "ｹｲｽｳ ｶﾞ ｵｵｷｽｷﾞﾏｽ ":END
50 IF Z<0 THEN PRINT "ｶｲ ﾌﾉｳ":END ELSE D=Z
60 IF D=INT(SQR(D))^2 THEN R=SQR(D) ELSE D$="SQR["+STR$(D)+"]"
70 IF A*K<>1 THEN K$="/"+STR$(A*K)
80 PRINT A;"*X^2 ";B*2/K"*X ";C;"ﾉ ｶｲ ﾊ":PRINT "X1=";-B+R;"+";D$;K$:IF D=0 THEN
PRINT "ｼﾞｭｳｺﾝ":END
90 PRINT "X2=";-B-R;"-";D$;K$:END
```

アイシニマス

出題　ドンファンI世

うわーい、目が死むぅ。——タイトルのダジャレ、わかってくれた？

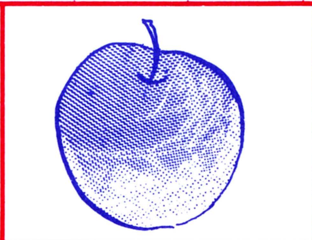
さっそくだけど、このごちゃごちゃのなかに、4つの言葉がしりとりになっているところが1個所だけあるので見つけてください。ただし、その言葉はタテ・ヨコ・ナナメの8方向のどこからでも読めてしまうんだいっ。ヒントは4枚の写真とカット。えぇっ、写真が何かわかんない？ そーゆー子はぐちゃぐちゃ文字のほうをヒントに出直しなさい。それでもまだわかんない子はゲームセンターへ行って、お金を使ってお勉強するっきゃないですね。とにかく、あきらめちゃ、ダメッ！

●解答方法

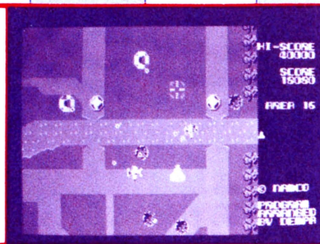
解答の書き方は、まず、しりとりになる順番に4つの言葉を書いて、次に、その最初となる文字の位置を、たとえば〝1・a（a・1でもOK）〟のように書く、ということでいいかな？ それじゃ、がんばって！











	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1	オ	ジ	ラ	リ	ゴ	ス	ゼ	ビ	リ	ゴ	ン	ゴ
2	ジ	ゴ	ン	ジ	リ	ズ	ウ	ウ	ス	ウ	ビ	ゼ
3	ゴ	ジ	ゴ	リ	ゴ	ン	リ	ビ	ズ	ジ	リ	ゼ
4	ン	リ	ジ	ン	ゴ	ス	ウ	ビ	ゼ	ラ	ビ	ウ
5	ビ	ズ	ス	ウ	ビ	ゼ	ス	ゴ	ジ	ウ	ズ	ス
6	モ	ス	ラ	ア	ラ	ラ	リ	リ	ス	ン	リ	ン
7	ゼ	ゼ	ゴ	ズ	ゴ	ジ	ラ	ン	ラ	ラ	ジ	ゴ
8	ウ	ビ	ビ	ゴ	ス	ズ	ゴ	ン	ゴ	ス	ジ	ビ
9	ウ	ス	ウ	ウ	リ	ズ	ン	ド	ウ	リ	ラ	ド
10	ラ	ゼ	ビ	ス	ス	ン	リ	ゴ	ン	ジ	ジ	ン
11	ゴ	ゼ	ゼ	ズ	ラ	ド	ン	ゼ	ン	ゴ	ビ	ウ
12	リ	ジ	ラ	リ	ン	ゴ	ス	ズ	リ	リ	ズ	ス

三角視覚

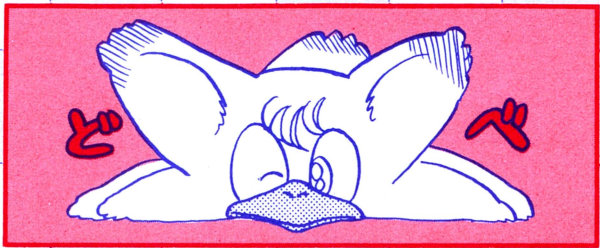
出題　ドンファンII世

今月は目がくさるようなものばかりで、ごめんなさい。さて、こちらは変型迷路とでもいうか……。とにかくA～Lまたは1～12までのマスのどこかから入って、マス（正方形）のなかの三角▼が示す方向へ進んでいくと、そのなかで1個所だけa～l（エル）またはア～シのマスにたどり着けるところがあります。その抜け道を探し出してください。

●解答方法

解答方法は"○→□へ抜ける"とします。ちょっぴり簡単だったかな？　ヒントはなーし。

（進み方）▶右へ　◀左へ　▲上へ　▼下へ

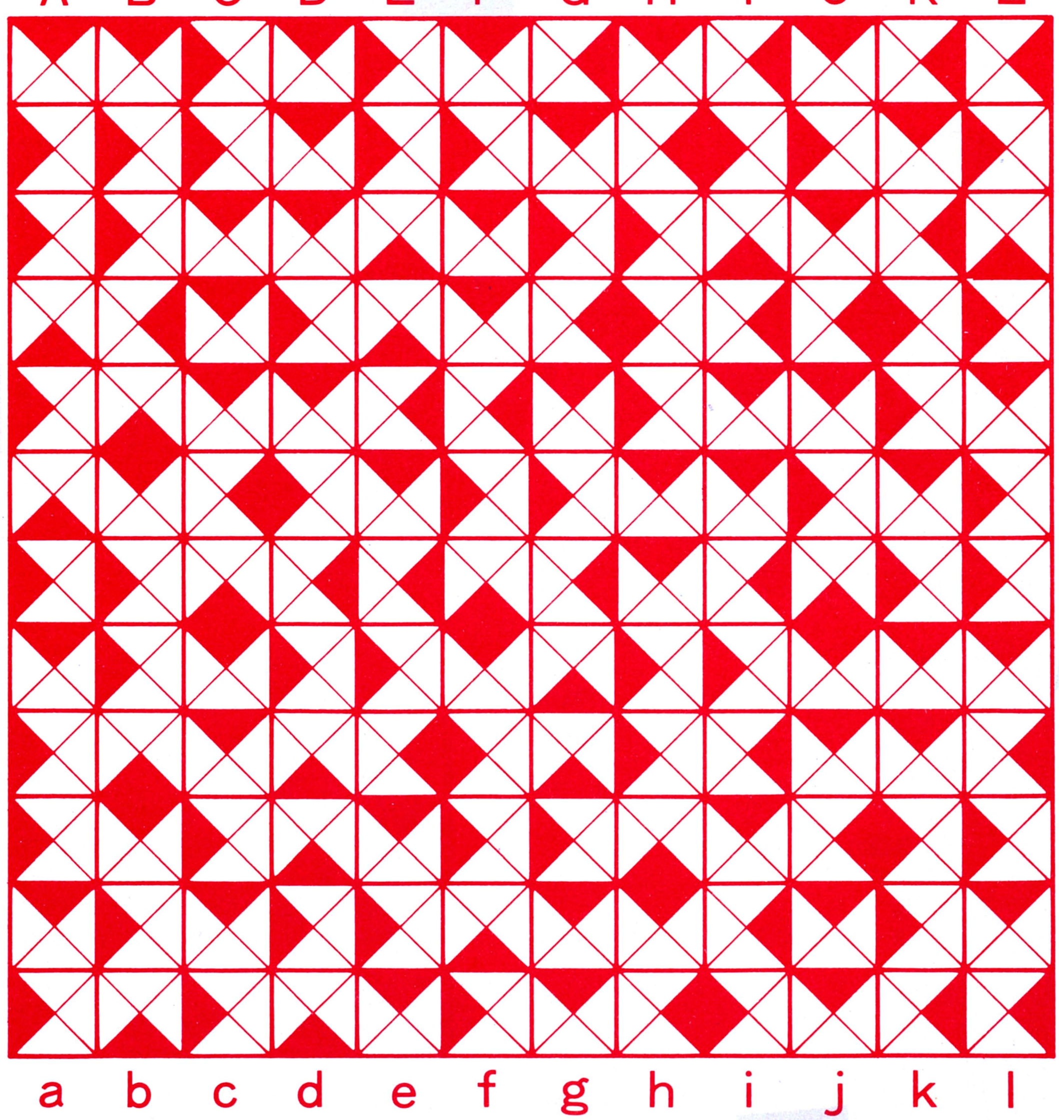


応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所（電話番号）・氏名・年齢・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。昭和59年12月25日必着（発表3月号）。送り先は〒102　東京都千代田区四番町2－1　㈱日本ソフトバンク出版部　Beep編集室　『クイズパニック・1』係

正解者のなかから抽選で12名（各クイズ3名）のかたに、Beepトレーナーをプレゼント。どしどし送ってね！





次号予告

特集＝なぜアップルなの？

キミたちの先輩は、なにかというと、熱いまなざしで〝アップル〟とつぶやく。「パソコンゲームはアップルに始まり、アップルに終わる」と断言するおニイさんまでいるそうだ。こうまでいわれては、BEEPとしても無視してはいられない。アップルってそんなにおいしいのか——。わが編集室では、アップルまるかじり特別班を編成、さっそく調査にのりだした。アメリカの新鮮情報も集めながら、みて、さわって、かじって、味わって、の大特集。アップルなんて知らないよっ、というキミも、いっしょにかじって、ゲームゴコロをバッチリ刺激してほしい。快調BEEPヨロシク！

第2号は1月9日（水）発売です！

GAME OVER

●実はワタシ4月に入ったばかりの新入社員。本を作った経験などないので、毎日右往左往している。でも、ゲームについては編集部の誰よりも知っている（と本人は思っている）ので、楽しい本を作ろうと日夜ガンバッテいる。しかし、そのぶん愛機はちはちをかわいがってあげる時間がなくなってしまった。ああ、仕事を離れてゲームがしたい。　TAKE

●最近マシン語の重要性を感じて、友人と勉強会を開くことにした。今までにも何度かトライしたけど、すべて途中でギブアップ。ちなみに前回はHALT命令までいったところで断念。いかにしてHALTを越えるかが今回の課題だ。僕の8001を化石にしないためにも、今回のくわだてを成功させたいとはりきっている。　T・S

●〝出会い〟とゆーのは、不思議に素敵なものですね。初めてのその瞬間から、引力のような、魔法のような、抗うことのできない力が自分を支配していくんです。〝出会ってしまった〟とゆー予感が必ずあって、それが少しずつ確信に変わっていく……。BEEP&BEEPERも、そんな〝出会い〟を感じたいね。　（ただただねむい！ ㊄）

●テンヤワンヤのうちに、ともかくBEEPは走り出した。いろいろ手直しをしたいところもあるけれど、雑誌のウツワはこれでできたと思う。これからは、このウツワにいかに美味しい中味をもっていくかだ。まだまだ手探りの状態は続いていくかもしれないけど、長い目でBEEPを見つめてほしい。キミの意見がききたいな。　（K）

●新しいパソコンゲーム誌——誌名をなんとつけるべきか、諸案が続出した。「ハイスコア」「ゲームフレンド」「ゲームバンク」といったクサイものから、「電気試合」「Oh!-23」「クピクピ」「ゲム達」という風変りなもの、「リニトカ」「トントカイモ」「半地下物語」と首をかしげるものまで200を越えた。そして「BEEP」に。ヨロシク　（ジン）

プログラム・バグのお問い合わせは月曜日～金曜日の午後4時から6時の間下記の電話にてお受けいたしています

東京 (03)−263 2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭　武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　桜井博道　佐々木好幸　早川 浩　Lumen Party
●海外協力
駒形成美
●技術
松田辰夫　小林初雄　徳永聡
●校正
関　民子

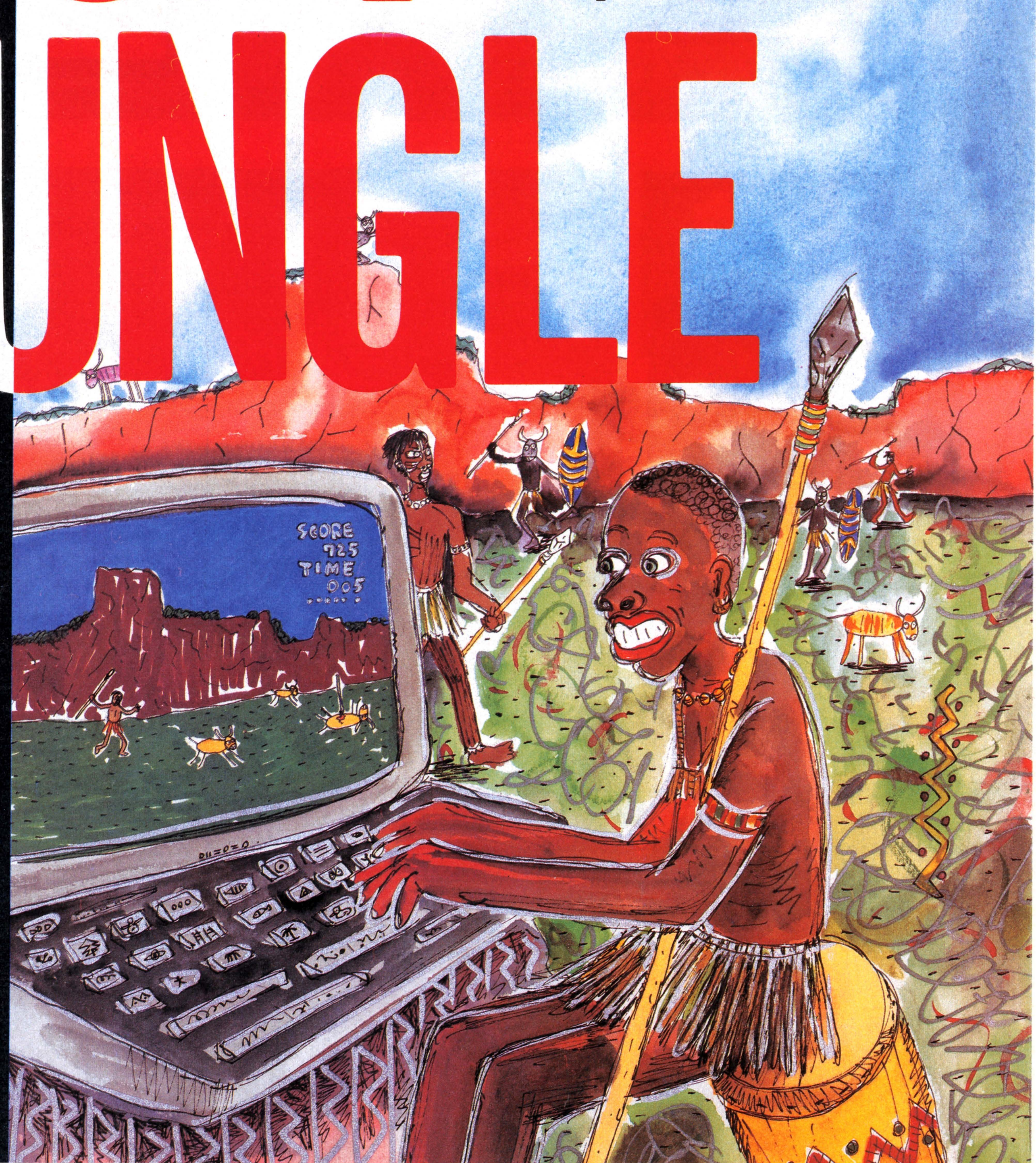
月刊Beep1月号　定価360円
■昭和60年1月1日発行（毎月1日発行）第1巻第1号 通巻1号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1 ☎03・261・4095
本社　〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F ☎03・263・3690
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19 ☎06・644・0191（代）
■印刷　大日本印刷株式会社

SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

いまどんなゲームが面白いか。BEEPのアンテナがとらえたきわめつけゲームレビュー。

イラストレーション・沢田としき

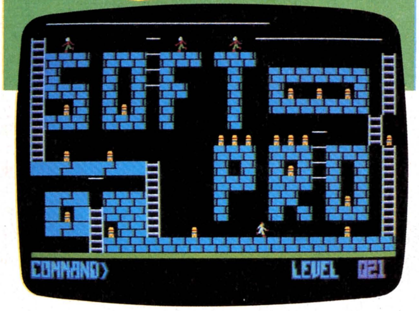


いまオイシイのはこれだ!!

ベストヒット21

〝買ってうれしい話題のソフト、マケても悔しいシラケたソフト。あいつが欲しい！あいつじゃわからん……〟そんなキミたちに、全国の40ショップから集計したハズレなしの情報をプレゼント。いまが食べごろワクワク・ソフトで、今夜もキミは眠れないっ！

1位



ロードランナー

（システムソフト）
（ソフトプロ）

○思考型アクションゲーム

もう、これが楽しめない機種はないと言っていいもいいほどの人気者（?）、堂々の1等賞です。オリジナル版にプラスされた新しい面だけに固執するマニアも出るほどですから、さもありなん。もちろん、エディット機能を生かして自分だけの画面をウンウンうなりながら作ったムキも多いはず。「ふふん」と、さりげなく胸を張って「どうだ、参ったか?」と友達に言う、その快感がこのソフトを支え、1等賞にした(!?)と言っても過言ではありません。

また、思考型ゲームにしてこれだけのスピード感、つまりスリルを味わえるのも、このソフトの大きな魅力です。落とし穴づくりのヤミツキになりそうです。(写真はX1版)

ランク	傾向	ソフト名	ジャンル	機種	媒体（価格）
1		ロードランナー	AC	PC-8801/6001、FM-7、X1 その他	5D、3.5D(6,800円) T(4,800円)
2		野球狂	AC	X1、FM-7、PC-8801/6001mkII その他	5D、3.5D(6,800円) T(4,000円)
3		ヴォルガード	AC	X1、FM-7、PC-8801	5D、3.5D(6,800円) T(4,500円)
4		ザ・コックピット	S	X1、MZ-1500/2000/2200、PC-8801/9801 他	QD、5D(5,800円) T(4,800円)
5	↑	ファイヤー クリスタル	RP	PC-8801／9801	5D(7,800円)
6		マリオブラザース スペシャル	AC	PC-6001/8801/9801F、MZ-1500	T(3,600円) 5D(5,800円)
7		サラダの国のトマト姫	AD	PC-8801 FM-7	3D、3.5D、5D(6,800円) T(4,800円) QD(5,800円)
8		ちゃっくんぽっぷ	AC	PC-6001/8801、FM-7、X1 MZ-2000/2200 その他	5D(7,500円) T(4,500円)
9		フラッピー	AC	MSX、PC-6001/8801 FM-7、MZ-1500	T(3,800円、4,500円)5D(6,800円) 3.5D(7,800円)、QD(4,800円)
10	↑	パンチボール	AC	PC-8801/6001、FM-7、X1 その他	T(3,600円) 3D、3.5D、5D(5,800円)
11		チョップリフター	AC	PC-6001、SMC-777、FM-7	T(4,800円) 3.5D(6,000円)
12		ジャン狂	N	MSX、FM-7、PC-8801/9801 他	T(4,000円)、3D、3.5D、5D(6,800円) ROM(4,800円)、8D(7,800円)
13		ドラゴンスレイヤー	RP	PC-8801 FM-7、その他	3.5D、5D(7,200円) T(4,800円)
14		サンダーフォース	AC	X1、FM-7、MZ-1500、PC-8801/9801F	T(4,800円) 3.5D、5D、QD(6,900円)
15	↓	デゼニランド	AD	MZ-1500、X1 PC-6001/6601	T(3,600円、4,800円)、QD(5,000円)、3D、3.5D、5D(6,800円)、8D(7,800円)
16	○	プラズマライン	AC	X1、PC-8801、他 MZ-2200/2000	T(4,800円) 3.5D(6,900円)
17		プロフェッショナル麻雀	N	X1、FM-7/11 PC-8801/9801 他	T(4,800円)、8D(7,200円) 5D(6,800円)
18		F15イーグル	S	FM-7	T(3,500円)
19	↑	TIME TUNNEL	AD	MZ-700/1500、X1 PC-8801/8001 その他	T(4,300円)
20		マッピー	AC	MSX	ROM(4,500円)
21		ニュートロン	AC	PC-8801 FM-7	5D(6,800円)

※ジャンルのACはアクション、ADはアドベンチャー、Sはシミュレーション、RPはロールプレイング、Nはノンセクションを、それぞれ示す。

2位



野球狂　（ハドソン）

○アクションゲーム

大好きなプロチームの昨日の試合データを入力、そしてキミのチームのデータも。そこで今日は、なんと部屋の中でプロを相手に夢の球宴(きゅうえん)！　あと一歩のところで2位、最後まで激しい1等賞争奪戦でしたが、3位を大きく離しています。(写真はX1版)

3位

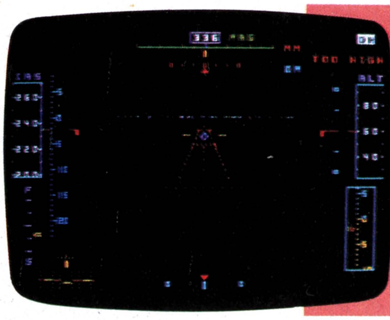


ヴォルガード　（デービーソフト）

○アクションゲーム

シューティングゲームといえば、懐しのインベーダーのように画面下方から打つものが多いですが、これは動きながら上から。画面も横スクロールで、ゼビウスなどとも違います。また、アニメの技法を採り入れた画面処理が一味違った感じで、少し殺風景かなと思わせる画面にイロをそえています。(写真はPC―8801版)

4位

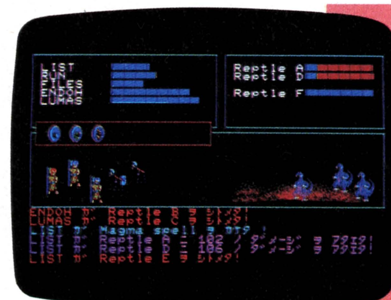


ザ・コックピット　（コムパック）

○シミュレーションゲーム

フライトシミュレータというよりは着陸シミュレータ、などという声もチラホラ。でも、このジャンルがベスト5入りというのは珍しく、まさに快挙です。パイロットになりたい方にお勧めしたくない(!?)のは、なぜって自分のウデに自信をなくすから。どうぞ逆噴射(ふんしゃ)にはご注意を。(写真はMZ―1500版)

5位



ファイヤークリスタル　（BPS）

○ロールプレイングゲーム

「ブラックオニキス」の続編ということで、ブラオニ・ファンが発売前から騒(さわ)いでいたようですが、それにしてもアッという間に5位とは！　ちなみに、ブラオニは24位ですが、また浮上もあるか？(写真はPC―8801版)

注目ソフト

■16位　プラズマライン（AC）
テクノソフト＝マイコンで初めて面による高速3D処理を実現、宇宙レースがリアルになった。

■23位　EGGY（AC）
ボーステック＝空を自由に飛べるボディーアーマー、エナを操縦してガプスをやっつけろ！

■28位　ザース（AD）
エニックス＝本格的スペースアドベンチャーの醍醐味(だいごみ)を知りたくなったら、チャレンジしよう。

協力店

●旭川西武●YES総合電気店●九十九電機札幌1号店●バグハウス札幌●ハドソンメディア札幌●電巧堂秋田駅前本店●ウスイ百貨店●ヒロセマイコンプラザ●ダイエー山形店●石丸電気●真光無線●J&P渋谷●西武百貨店●ムラウチ電気●ヤマギワソフトショップ●ヤマギワ玉川●ラオックス本店●ラオックス新宿●YDKシステムセンター●ベルコム日立●ラオックス伊勢崎●ダイエー大宮●ラオックス船橋●J&Pテクノランド●J&Pメディアランド●阪急ings●J&P京都寺町店●西武大津店●星電社マイコンジム姫路本店●栄電社テクノ館●うつのみや片町店●無線パーツ富山店●COSMOS新潟●第一産業本店●ダイエー高松店●ピコム高知堺町店●トキハマイコンセンター●コンピュータショップジムコ●カホマイコンセンター―福岡店●ソフトランド

アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	アーコン ARCHON	AC	5D(9,000円)
2	フライト シミュレータ FLIGHT SIMULATOR II	S	5D(12,800円)
3	タッパー TAPPER	AC	5D(11,000円)
4	ブルース リー BRUCE LEE	AC	5D(9,000円)
5	エクソダス ウルティマ EXODUS ULTIMA III	RP	5D(13,500円)
6	セブン シティズ オブゴールド SEVEN CITIES OF GOLD	RP	5D(10,500円)
7	プラネット フォール PLANETFALL	RP	3.5D,5D,8D (13,500円)
8	コンゴ ボンゴ CONGO BONGO	AC	5D(11,000円)
9	バルダー ダッシュ BOULDER DASH	AC	5D(11,000円)
10	エンチャンター ENCHANTER	AD	5D(13,500円)

協力店　パイナップル6502

ひと言ですまされない、是非一見！

第1位の"アーコン"は、すでにアタリ版・コモドール版で人気のソフトでしたが、アップル版も例にもれずヒット中。キミは、魔法や武器を使って敵を倒すか、5つのパワーポイントを手に入れるか？　RP(ロールプレイ)の気分も味わえるすぐれものです。

ホビーマシンゲーム10 トップ

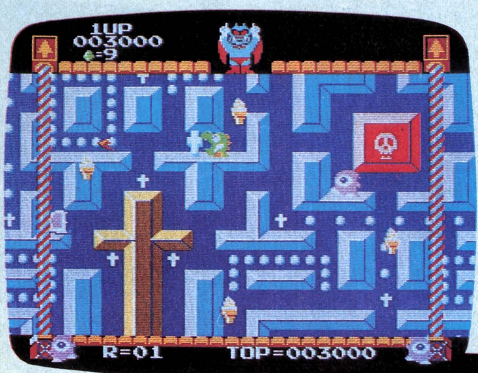


いま家庭用ビデオゲームの人気、スゴイよね。ホビーマシンに徹したゲームファンも多いはず。そこで、このコーナーでは、毎月ホビーマシン用ゲームソフトのトップ10を掲載しよう。

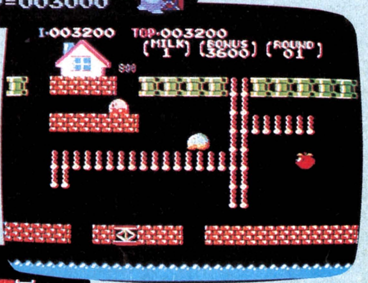
※このランキングは、下記協力店の毎月の集計資料を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

順位	タイトル	内容	機種・価格	メーカー・形式
1	デビルワールド	十字架やバイブルを手にして迷路のなかを駆けめぐる	ファミリーコンピュータ用 4,500円	任天堂 ROMカートリッジ式
2	ナッツ&ミルク	かわいいミルクとナッツのおもしろ楽しの恋物語。	ファミリーコンピュータ用 3,800円	ハドソン ROMカートリッジ式
3	ロードランナー	地下の金塊をあつめたら、ハシゴを登って脱出せよ！	ファミリーコンピュータ用 4,500円	ハドソン ROMカートリッジ式
4	F－1レース	目前のヘアピン。キミの走りははたして通用するか！	ファミリーコンピュータ用 4,500円	任天堂 ROMカートリッジ式
5	ギャラクシアン	テクニシャンをうならせる、一味違うスペースゲーム。	ファミリーコンピュータ用 4,500円	ナムコット ROMカートリッジ式
6	マリオブラザーズ	マリオの得意なフロアーパンチを使いこなして高得点。	ファミリーコンピュータ用 3,800円	任天堂 ROMカートリッジ式
7	四人打ち麻雀	うわさの4人麻雀ゲームがファミコンにやってきた。	ファミリーコンピュータ用 4,500円	任天堂 ROMカートリッジ式
8	ロードランナー	オリジナル画面を176面も作れちゃう、スゴイヤツ！	SC－3000,3000H／SG－1000用 4,300円	セガ ROMカートリッジ式
9	ベースボール	本物にせまる大迫力をコタツの中で味わえる本格版。	ファミリーコンピュータ用 3,800円	任天堂 ROMカートリッジ式
10	ゴルフ	初心者からマニアまでゴルフの醍醐味が味わえるゾ。	ファミリーコンピュータ用 3,800円	任天堂 ROMカートリッジ式

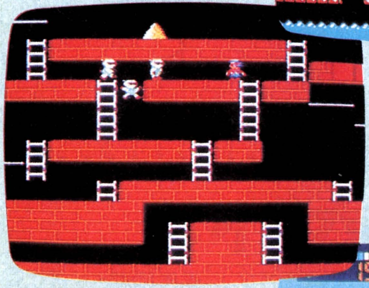
協力店 ―― ●西武百貨店池袋店(東京・池袋) ●ことぶきや大宮東口店(埼玉・大宮) ●ことぶきや日吉店(神奈川・港北) ●阪急百貨店(大阪・北)



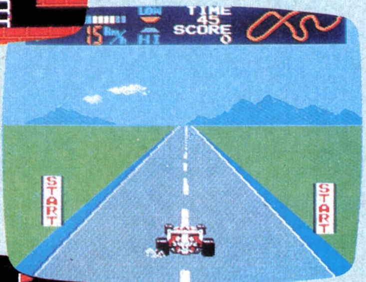
1 デビルワールド
© Nintendo



2 ナッツ＆ミルク
© HUDSON SOFT



3 ロードランナー
© HUDSON SOFT



4 F－1レース
© Nintendo



5 ギャラクシアン
© ㈱ナムコ

アミューズメントゲーム 人気10

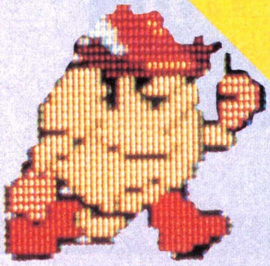
パソコンの人気ゲームをリードするアミューズメントゲームにBeepも注目！ 上昇・下降の激しいこの世界。明日のトップは何か。

今月のスポット

VS式だから、友だちと遊べば2倍楽しいゾ――!!
VSバルーンファイト(任天堂)



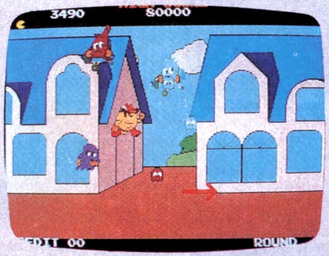
任天堂から新しいVSゲーム、バルーンファイトが出た。その名のとおり風船にぶらさがり、敵の風船へ体当たりするユニークなゲームだ。1度トライしてみたいネ！



※このランキングは下記協力店の毎月の集計資料を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

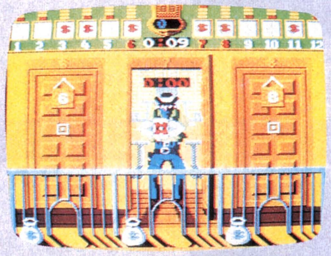
順位	ゲーム	メーカー
1	**パックランド** 野山を駆けぬけ、パックマンが旅に出た	ナムコ
2	**バンクパニック** 視覚神経に挑戦するエキサイティングゲーム	セガ
3	**ロードランナー** 24面にわたりくり広げられる、宝の争奪戦！	アイレム
4	**ナイトギャル** アダルトな気分にひたる本格派マージャン	日本物産
5	**エクイテス** 浮遊要塞ソリッドバイオレンサーを撃て!!	セガ・アルファ
5	**スーパーバスケットボール** チャレンジスピリットがコートに炸裂する！	コナミ
7	**スターフォース** ファイナルスターで巨大大陸ゴーデスへ発進	テーカン
8	**TX−1V.8** TX−1が26インチ3画面の迫力で再び登場	タツミ
9	**新入社員とおるくん** きみの人生が、そのままゲームになった！	コナミ
10	**忍者君** 魔城を背景に、忍者の熾烈な戦いが始まる	ユーピーエル

協力店 ●ゲームファンタジア(東京・渋谷)●ゲームスペース・ミライヤ(東京・蒲田)●テーカン水道橋ファンシティー(東京・水道橋)●リノえびす橋(大阪・南)



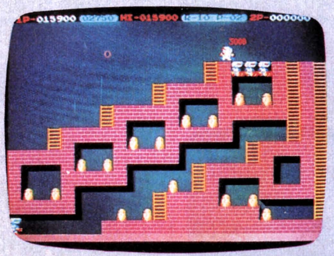
①パックランド ©NAMCO

帽子の中に妖精を入れたパックマン。モンスターの攻撃をうまくかわして走れ走れ！



②バンクパニック ©SEGA

すばやいレバー操作で銀行強盗を撃ち、ドルを預けにくる市民を守れ！



③ロードランナー ©IREM

24面にくり広げられるコマンダー対敵番兵の宝の争奪戦。パソコン版とは一味ちがうゾ。

今月のショップ

人気の家庭用ビデオゲームがズラリとそろい、自由にさわれるお店！

池袋・西武



なんでも知ってる担当の須田登志子さん

東京は池袋駅前にある西武百貨店。品ぞろえの良いことでは、都内でも指おりのお店。第1回目は、ここのトイホビーコーナーをたずねてみた。

広いフロアーにはゲームがドッサリ。もちろん目あてのTVゲームもズラリと並び、中高生たちで満員。さっそくTVゲーム担当の須田さんにお話をうかがってみた。

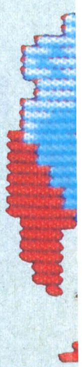
「トイマシンとソフトは、もちろんそろっていますが、お客様がソフトを店頭でテストランしてから買入できるようにしています」というから、これはありがたい。買って後悔、なんて心配はない。

特に人気のあるマシンは――。

「ファミリーコンピュータは、おもしろいゲームが多いので、やはりよく売れています。でも学習ソフトが充実しているせいかもなかなかよくでてますよ」

今後の注目ソフトは――。

「F-1レース、ゼビウス、それとチャンピオンボクシングなどはとくにのびるでしょうね」と、スルドイ分析。でも、年末商戦に向けて新作ソフトの発売ラッシュということで、先をよむのもなかなかむずかしいようでした。



待ちに待った新作ゲームソフトが勢ぞろい！

デビューあべにゅう

このなかに潜んでいる未来(あす)の大ヒット作、それを最初に手にするのはキミかもしれないぞ。さて、アドベンチャーゲームの人気が依然高いなかで、今月はホビーマシン用のソフトが続々とデビューした。夢と冒険か、こきみいいアクションか、迷わずトライ！



F1レース



●ファミリーコンピュータ
●4,500円　●任天堂

ともかく臨場感がスゴイ！　エンジンをふかして（このエンジン音がシビれる）クラッチをつなぐと，タイヤが煙をあげながら発進。ギアをローからハイに入れると，たちまち300キロまで加速。このスピードで車をかわしながら，コースをぬけていくのだ。

コースは10コースあり，景色が昼間・夕焼け・夜間・荒土・砂漠・緑化地帯とランダムに変わる。このグラフィックがきれいだ。各コースとも２周完走すれば，上位レースにチャレンジできるゾ。

MSX おもしろBOX



●MSX　●T（3,800円）
●コーラル

ゲームから実用，教育ソフトまで10本をパックしている。 (1)サイモン――⬆キーで記憶力チェック (2)マスターマインド――４つの色当て (3)代返ゲーム――時間内に何回代返できるかな？ (4)ワンキーボード――キーが鍵盤に早変わり (5)タイプとレッスン――初級〜プロまでのタイプ練習 (6)バイオリズム (7)ローン計算――プリントアウトOK (8)目覚まし時計 (9)グラフの作成 (10)英単語テストプログラム。

アーバンチャンピオン



●ファミリーコンピュータ
●4,500円　●任天堂

路上でボクシングをしていると敵が現れる。敵のパンチをガードやスウェイバックを使いながらよけ，強力パンチを使いつつ画面の端まで追いつめよう。マンホールへ落ちたほうが負けだ。勝者には紙吹雪の祝福が待っているゾ。

正面の敵と戦うことだけに気をとられているとたいへん。ゲーム中，ビルの窓から落ちてくる植木鉢に当たらないようにしながら戦わないといけないからだ。最後に勝者の祝福を受けるのはどっちだ？



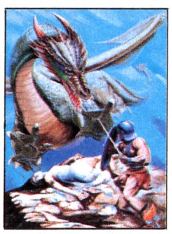
ウイングマン



●PC-8801／mkII
●5D（5,800円）　●エニックス

アオイはキータクラーとの闘いで，ディメンションパワーを使い果たしてウイングマンのところへ逃げてきた。気がつくと，アオイの持っていたドリムノートが破れている。ドリムノートがキータクラーの手に渡ってはたいへん！　――キミはウイングマンこと広野健太になって，アオイや美紅ちゃんと一緒に，だいじなドリムノートを探し出さなければならない。すべてはキミの活躍にかかっている！

カレイジアス　ペルセウス



●PC-8801／mkII　●5D（6,800円）
●コスモスコンピューター

南の島にたったひとつ浮かぶ怪物の島があった。そこは以前，美の女神の住む平和な花園だったが，妖魔ゴルゴンの侵略によって魔の島と化し，花園に住んでいたすべてのものは，その支配下におかれてしまった……。キミは勇者ペルセウスとなり，さまざまな秘密を解きあかしながら，強敵を倒し，３人の女神を救い出せ！美しい画面に展開されるリアルタイムの戦闘に，アドベンチャーの要素を加えたリアルタイムロールプレイングゲーム。

ヴォルガード



●S-1（48K），MSX（32K）
●T（4,500円），MSX用(4,200円)
●デービーソフト

横スクロールタイプのシューティングゲーム。戦闘機ヴォルガードを操縦しながら，敵の攻撃をうち破り前へ進んでゆく。エネルギーの量があるレベルに達すると，３機体が合体し，戦闘ロボとなる。アニメの技法がさまざまなところに採り入れられている。とくに３機体が合体するシーンや，巨大なロボットなどのキャラクタの画面処理，背景のスクロールなどはみものである。

キャベッジ　パッチ　キッズ

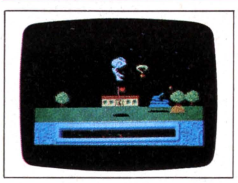


●MSX　●ROM（4,800円）
●コナミ

ここは平和なキャベツの国。あたり一面に花が咲き乱れ，キャベツ畑が広がっている。

自分の好きな髪型，服，名前を付けたキャベツ人形と一緒にアスレチックに出かけてみよう。奥に進むにしたがって，ロープを使って池を渡ったり，噴水の上を渡ったり，魚がジャマをする小さな池を飛び越えたり，いろいろな障害物に出くわすけれど，無事にゴールにたどり着けるよう，キャベツ人形を案内してあげよう。わんぱくアスレチックのキャベツ人形版。

EGGY MASTER



●PC-6001(32Ｋ)／mkII
●Ｔ(4,200円）●ポーステック

2039年，地球とガプスとはついに全面宇宙戦争に突入した。戦況は五分五分であるが，長期戦にもつれこめば，資源の少ない我々連合軍の敗戦は目に見えている。早期決着のためには，最前線である惑星エギーに前線基地を作り，ガプスに総攻撃をかけるしかない。君の使命は，パラシュートで落下してくる物資を受け取ってエギーに前線基地を作り上げて我々を勝利へと導くことだ。健闘を祈る！

クルクルランド



ファミリーコンピュータ
●4,500円　●任天堂

クルクルランドにオジャマ虫・ウニラが金塊をかくした。その金塊をグルッピーが探し出すのがこのゲーム。ところが，このクルクルランドには不思議な力が作用していて，グルッピーは自由に動き回ることができない。ターンポストに手をかけて回るか，壁に体当たりしてバウンドするしか方向を変えられない。この不思議な力を早く覚えるのがこのゲームの必勝法。ふたりで遊べば，面白さも倍増。キミは金塊を探し出せるか！

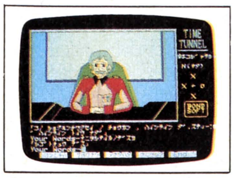
エキサイトバイク



●ファミリーコンピュータ
●4,800円　●任天堂

エキサイティングなモトクロスレースがキミの部屋でも楽しめるゾ！　スーパーモトクロッサーを操作し，栄あるウィナーを目指そう。おまけに，障害物やラップ数をセットしてオリジナルトラックを作ることができるDESIGN機能もある。また，ファミリーベーシックで使用しているキーボード・専用データレコードを接続すると，オリジナルトラックをカセットテープにSAVE（保存）することもできるゾ。

TIME TUNNEL



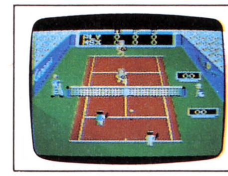
●PC-8801／mkII，　MZ-700，X１　●T（4,300円）
●バスカルIIボンドソフト
西暦2552年，地球連邦の植民地惑星のひとつであるファラスにダナーク人というエイリアンが攻めこんだ。キミの使命は，なんとかして地球連邦をダナークの手から守ること。〝タイム・シークレット第１話〟でダナーク人を倒す武器を見つけながらも，難破してしまったところから物語は始まる。もちろん，第１話を知らなくてもＯＫ。結末は幾通りか用意されてるので，ぜひハッピーエンドにしてほしい。

ジャグラストーン



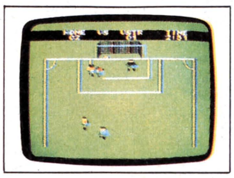
●PC-8801／mkII，9801／E／F，FM-7　●5Ｄ（6,800円）
●ユニオンプランニング
「ジャグラストーン」伝説に包まれた謎の石。ふとしたきっかけからこの冒険の世界に足を踏み入れることになったキミ。数々の難関を乗り越え，果たして夢のようなエンディングを迎えることができるだろうか？
新機軸ツーウェイ表示モードと高速グラフィックのマッチングによる，新感覚のゲーム展開。そんな夢の冒険が楽しめるファンタジーアドベンチャー。

コナミのテニス



●MSX　●ROM（4,800円）
●コナミ
強烈なサーブ，力強いスマッシュ，そして華麗なボレーのラリー。これぞテニスの醍醐味！　まずはコンピュータを相手にしたシングルスで腕を磨き，実力がついたら友達を相手にしたシングルスに挑戦。そして，最後には友達とふたりで協力してコンピュータ相手のダブルスに立ち向かおう。しかし，コンピュータは手ごわい。勝つためには，なによりもすばやいダッシュと的確な判断が要求される。勝利の女神はどちらにほほえむか？！

チャンピオンサッカー



●セガ　●3,800円
堅い絆に結ばれたキミ達11人の勇士。ユニフォームは燃える赤。チームワークとファイトのかたまりだ。敵は百戦練磨の猛者達で，その強さは予想以上。試合時間は10分間，ふたつのパワーの激突だ。頭に矢印のついたプレイヤーを画面いっぱいに走らせて，ドリブル，パス……さあ，ゴール，弾丸シュートをたたきこめ！　アマチュア，セミプロの次はプロ級で完全燃焼しよう。もちろん，ふたりでも楽しめるゾ。思わずアツくなるゴキゲンゲーム。

スターアーサー伝説III

NOW PRINTING

●PC-6001mkII／6601，FM-7／77／NEW7●5Ｄ（6,800円），Ｔ（4,800円）●Ｔ＆Ｅソフト
惑星メフィウス，暗黒星雲と冒険をつづけてきた〝スターアーサーミルバック〟は，遂にジャミルの本拠地「テラ」に侵入しようとしている。新開発，高速３Ｄピクチャーエディタを使用したニュー画面，また，登場人物は一定の場所にとどまらず，マップの中を移動しているなど，数々の新技術，新趣向をこらしている。惑星メフィウスから１年半，スターアーサー伝説はここに完結を迎えようとしている。

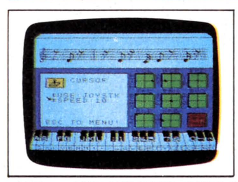


チャンピオンボクシング



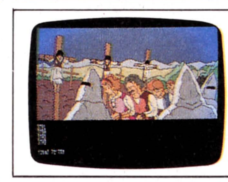
●セガ　●4,300円
君は若きチャレンジャー，そして対戦相手は無敵の金髪ファイター。ゴング！　大歓声の中，８ラウンドの死闘が燃え上がる。たがいの一瞬のスキをねらって，ジャブ，アッパー，ストレートの３種類のパンチが火花を散らす。頭と腹部をねらいわけ，相手を倒せ。試合はレベル１～５まで５段階。レベル５で10カウントＫＯが出たら，君はもう世界チャンピオンだ。友達とふたりで，白人ボクサーと黒人ボクサーに分かれ，戦うこともできるぞ！

スーパーシンセ



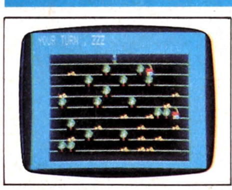
●MSX　●ROM（5,800円）
●クロスメディア
キーボードがそのままシンセサイザーに早変わり。８パターンのシンセモードによって自由自在なサウンド・ミックスができる。(1)シンセモード…チューニング，ピブラート，エコー，半音など何でもおまかせ　(2)プリセットモード…ピアノ，ブラス，ストリングス，ギター，笛など自分好みの音色がＦ１～10で選べる　(3)録音・再生モード　(4)楽譜表示・プリントモード　(5)セーブ・ロードモード機能も。キミは今日からミュージシャン！

サイキック　シティ



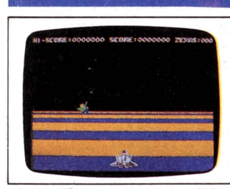
●PC-8801／mkII，FM-7／77／NEW7
●Ｔ（3,800円）　５Ｄ（5,800円）
●ホット・ビィ
第３次世界大戦後の荒廃したニューヨーク・マンハッタン島，時代は21世紀後半。超能力を持つがゆえに虐待される新人類ラップは，人類との闘争を避けるべく地上からの大移動を敢行。しかし，世界各地にはとり残された少数のラップ人がいた。そんなある日，とらえられたラップ人からのテレパシーを感じた彼らは，今や要塞と化したニューヨークへと向かった。

T. G. I. F.



●FM-7／77　●Ｔ（4,200円）
●木屋通商
〝T.G.I.F.〟とは〝ありがとう金曜日〟の略。だれが決めたか知らないけれど，１週間は７日。同じ人生なら楽しまなきゃソン。月曜からスタートし，土曜までに目標金額に到達し，花の一獲千金ライフをエンジョイしてほしい。ひとりで遊んでもいいけれど，３～４人でやるのがおもしろいよ。目標金額に到達したからといって安心していると，とんでもないドンデン返しが起こるかも……。投機生活的シミュレーションゲーム。

ゼクサス光速2000光年



●S-1　●Ｔ（4,500円）　●デービーソフト
迫力の３Ｄシューティングゲーム。Ｘ１用として登場したこのゼクサスは，MSX，PC-8801とつぎつぎに移植されてきた。それだけでも，このゲームの人気の高さがわかる。３Ｄグラフィックながら，急速に迫りくる敵機を迎え撃つスリルとスピード感は100点満点。合計満足度は150％！　この常識を超えたグラフィックと，３Ｄアクションパワー全開のスペースウォーゲームがいまＳ-1に移植され再々度登場した。

ザース



●PC-8801／mkII／9801（予定）
●5Ｄ（5,800円）
●エニックス
宇宙科学者ザースは，〝オリオン計画〟の最重要セクションで働いていた。オリオンとは，ほぼ完璧な人工知能を持ったコンピュータである。そのオリオンが遂に完成した。ところが同計画の副主任ピットナーは，オリオンに世界の都市への核攻撃を命じていた。――キミは，科学者ザースとなってオリオンを正常化させなければならない。オリオンの秘密とは？息詰まる興奮と意外な展開がキミを待ちうける。

Dr.スランプのバブル大作戦



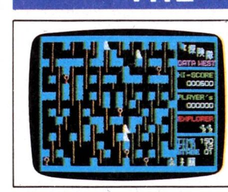
●PC-6001mkII／6601
●Ｔ（3,600円）●エニックス
ペンギン村の公園で，アラレちゃんとガッチャンが遊んでいるけど，アレレッ!?　ガッチャンの背中に翼がない。実は，今日は年に１度の翼の大掃除の日で，神様が洗ってるところ。ところが敵のマシリト博士が事件を起こし……。ガッチャンはアラレちゃんの作るシャボン玉に乗って神様のところへ行き，翼をもらってペンギン村を救わなければならない。敵の攻撃をかわしながら，大きなシャボン玉に乗っていけ！

ゼビウス



●ファミリーコンピュータ
●4,900円　●ナムコ
20種類以上のキャラクタが登場するうえ，そのひとつひとつに磨きあげられた形と個性・名前をもつ話題のゲームが，いまファミリーコンピュータのソフトとして現れた。ゲームセンターの興奮そのままに，キミの眼前にくりひろげられる魅惑の世界。もちろん，カくれキャラクタも本物そのまま！　その世界を部屋にいながらにして体験できる。'82年にビデオゲームで初登場したこのゲーム，４年目の今年もいまだ人気はおとろえず！

THE　探検隊



●FM-7　●Ｔ（3,600円）
●データウエスト
われわれ取材班は，浮かばれない魂が徘徊するという謎の洞窟の情報を手に入れることに成功した。いまだかつて，人類が足を踏み入れたことのないこの謎の洞窟のなかに，いったい何があるのだろうか？　洞窟は，われわれの挑戦をあざ笑うかのように，その巨大な口を開けていた……。キミは，この洞窟に挑もうという勇敢なカメラマン。お化けにつかまらないように用心して，シャッターを切ろう。笑える思考型アクションゲーム。

TREASURE ISLAND



●PC-8801／mkII　●5Ｄ（8,800円）　●データポップ
とある田舎のさびれた宿屋に，海賊くずれの旅人がふらりと現れた。そして宿屋のせがれジムと出会う。
そんな奇妙な出会いがジムを宝探しの冒険へと誘いだす。はてしなく広がる海原に浮かぶ小さな帆船と，宝を秘めた孤島を舞台にして，大海賊フリントの隠した巨額の宝をめぐって，少年ジムと海の荒くれ者がおりなす一大スペクタル。「宝島」がそのままアドベンチャーに。



THE DEATH-TRAP



●FM-7，PC-9801
●5Ｄ(FM-7・3枚組・98・2枚組9,800円)　●SQUARE
〝ゲリラに拉致された科学者，ジタン博士を救出せよ〟との指令を受けた情報部員のベンソンは，スパイのジョーカーの協力を得てゲリラの本拠地へと向かった。数々の死の罠をかわし，無事任務を終えることができるか!?　一瞬の油断が死を招くきびしい任務を美しいグラフィックで描く。入力方法も，英語・ローマ字カナ変換・カナと３方法が可能。キミは，感動のラストシーンを見ることができるか！

4人打ち麻雀

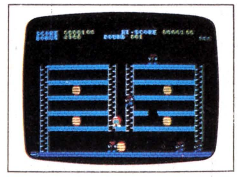


●ファミリーコンピュータ
●4,500円　●任天堂

本格的な4人打ちマージャンが楽しめる！　本当のマージャンなんて知らなくても，ゲームでならキミだってプロ級の腕になれるかも!?　他の3人のメンバーはコンピュータで，まさしく実戦むき。だけど点数計算もわかりやすく，見やすく表示してくれるうえに，オープンモードもあるので，初心者の勉強(？)にもなるというすぐれもの。ひそかに練習して，家族麻雀の実戦に備えれば，家中でポン，ロン，リーチ！



TROP WAY

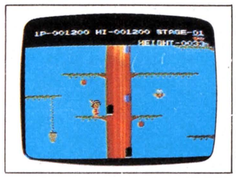


●X1　●T（4,500円）
●ボーステック

ゲームの目的は，画面上に存在する5つの荷物を敵との接触を避けつつ，左下のコンベアーに運ぶこと。でも，敵（エネミー）は荷物をつぶして邪魔したり，トロップ(自分のキャラクタ)に迫ったり。なお，荷物は押すことしかできないし，上に何かが落ちてもつぶれてしまうという取扱注意つき。でも，その荷物を敵の上に落として点数をかせぐという手もある。さて，キミは120面すべてをクリアすることができるかな?!



マジカル　ツリー

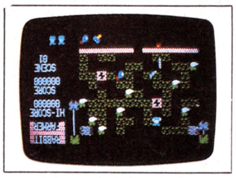


●MSX　●ROM（4,800円）
●コナミ

登れや登れ天高く。インディアン坊や・アパッチ君の木登り大冒険！　大の冒険好きのアパッチ君は，世界一高くそびえるマジカルツリーに大挑戦。そこには宝物がいっぱい。でも，突然カミナリが落ちてきたり，鳥やみの虫がじゃましたり，なかなかうまく進めない。唯一の救いは，木に飛び移れなくて落ちてしまっても，元気に再プレイできること。とにかく不思議で愉快な世界。さあ，頂上のお城をめざしてレッツ　ゴー！



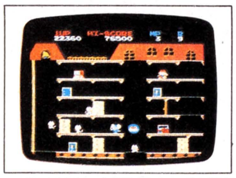
RABBIT FARMER



●SMC-777／C，PC-8801／mkII
●T（4,500円）　3.5D（6,800円）
●コスミックソフト

「ACT1」「ACT2」があり，2はコンストラクションセット。ある日，PYON君は大根畑の収穫を頼まれた。しかし，畑には大きなクモや，ナメクジなどがいて，PYON君の邪魔をする。畑の土の中に爆弾やハンマーがあるので，これらの武器でうまく邪魔者をかわしながら，大根を収穫しよう！　大根を8本とれば人参が出てきて，これをとればボーナスポイントが1,000点になるぞ。

マッピー



●ファミリーコンピュータ
●4,500円　●ナムコット

いたずら好きのニャームコたちがラジカセ，テレビ，マイコン，モナリザ，金庫を持っていってしまった！　正義感に燃えるポリス・マッピーの任務は，ニャームコたちから品物をとり返すこと。ニャームコやミューキーズに捕まらないようにマッピーを操作して，2万点になればマッピーが1匹増えるぞ！　フロアの昇降にはトランポリンを使ってジャンプ，ニャームコたちが迫ってきたら，ドアを開けて反撃せよ！

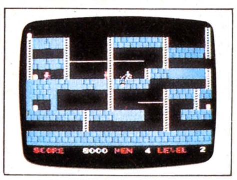
ハイパースポーツ2



●MSX　●ROM（4,800円）
●コナミ

集中と予測，緊張感あふれるメンタルスポーツと圧倒的パワーの競技の組み合わせ。今回の種目は「クレー射撃」「アーチェリー」「ウエイトリフティング（重量あげ）」の3つ。どの競技にも共通にいえるコツは，リズムとタイミングをうまくはかってキーをたたくこと。別売のハイパーショットTMを使えば楽しさは倍増する。キミは，このハードな変化に耐えみごとWORLD RECORDを書き換えることができるか!!

ロードランナー



●セガ　●4,300円

〈スリル〉　敵の追跡をかわし，宝を取り戻せ！　追手につかまったら最後だ。

〈サスペンス〉　敵が追ってきたら，穴を掘って落とす。十分に敵を引きつけて，スピーディに！

〈ストーリー〉　迷路はなんと80画面。もちろん，1画面ずつレベルアップしている。

〈オリジナル〉　キーボードを使えば，自分だけのオリジナル画面もつくれる。

セガ独自の敵の行動に，マニアもビックリ！

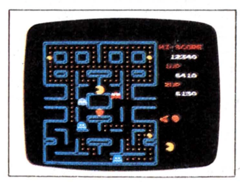
ミスター　ライオン



●PC-8801／mkII
●5D（6,800円）
●コスモスコンピューター

カミナリの子ライオンは，恋するリアンに会うために伝説の木・ウイアンを登って天に向かった。異界者を天に入れまいとして天界の者たちはありとあらゆる妨害をしてくる。それをかわして，途中で電気エネルギーを補給したり，リアンへのプレゼントに花をつんだり……。頑張って，無事にかわいいリアンのもとへたどりつかなければ！　ユニークなキャラクタとその動きに見とれて，ライオンを忘れないように。

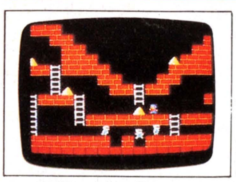
パックマン



●ファミリーコンピュータ
●4,500円　●ナムコット

黄色いエサをどんどん食べつくせ，われらがパックマン。点滅するパワーエサを食べると，モンスターとの立場が逆転。パックマンとモンスターの，手に汗握るユカイな追撃戦。モンスターは4匹。おいかけのアカベエ，まちぶせのピンキイ，きまぐれのアオスケ，おとぼけのグズタ。それぞれ性格が違うので追いかけ方も4通り。追いつめられたらパワーエサを食べて，青くなって逃げ出すモンスターをやっつけよう。

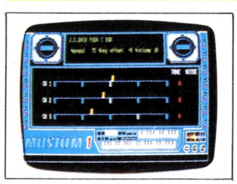
ロードランナー



●ファミリーコンピュータ
●4,500円　●ハドソンソフト

地下の金鉱には金塊がいっぱい。でも怖いロボットが見張っているし，落とし穴もある。ランナーは金塊を持って無事脱出できるか!?　ランナーの目的は，金塊を全部集めること。全部集めると音楽がなり，画面のどこかにハシゴが出るので，そこから地上に脱出すればOK！画面は左右に長～い長方形，というのはヨコにほぼ2画面分あるからで，ランナーが移動すると同時に画面も左右に動き出す。金塊やハシゴを見落とさないように！

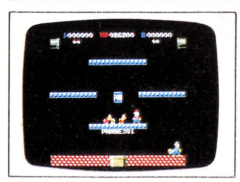
MUSIUM 1



●FM-7／77／NEW7　●3.5D，5D（8,800円）　T（6,800円）
●クロスメディアソフト

FM-7内蔵のPSGをコントロールして音楽を自動演奏させるプログラム。楽譜などから音符や休符を入力して曲データを作成する“ミュージックエディタ”およびそのデータを用いてCRT画面を楽しく変化させながら，その曲を自動演奏する“グラフィックプレイヤー”のふたつのプログラムからできている。2台のディスクドライブがあれば，1枚のディスクに最大38曲まで登録できる。

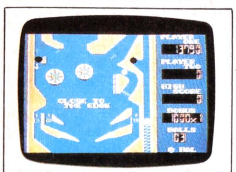
PUNCH BALL



●PC-8801／mkII，FM-7，X1
●T（3,600円）
●ハドソンソフト

マリオはドッジボールがお得意。あのマリオブラザースが大活躍する面白ソフト。カメ，カニ，ハエにボールをぶつけて転ばせて，すかさず蹴とばすと点数が入る。かわいそう！　なんて言ってないで遠慮なくやろう。キミは飛んでるハエを落とせるかな。マリオとルイージに分かれて，ふたりで遊ぶこともできるよ。マリオ・ファンなら見逃がせないソフトだ。

ローラーボール



●MSX　●ROM（4,800円）
●HAL研究所

いままでのピンボールをはるかに超えたスーパーピンボールゲーム。上から下まで，なんと4階だて（上からA・B・C・D面）で，B面ではスロットマシンも楽しめるという，とても欲張りなもの。各面とも，仕掛けは豊富，カラーも多彩，常識では考えられないユニークさ。また，ジョイスティックやトラックボールを使ってプレイすることもできる。A～C面まででポイントをかせいで，100万点プレイヤーをめざせ！



BUSINESS TOUR



●PC-8801／mkII，9801／E／F，X1，FM-7／8／NEW7
●T（4,200円）5D（4,200円）
●ボーステック

アメリカ市場を舞台に，コンピューターメーカーの社長であるあなたは，そのセンスを生かして会社を大きくすることができるかどうか!?　競合会社の実力は，いずれもかなり高く，進出した際には困難な事態が起こる可能性は無視できないが，米国市場はぜひとも制圧しなければならない市場である。楽しみながら経営戦略をシミュレートした，ビジネス・思考型ロールプレイングゲーム。

おもしろソフト情報局



謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ!

今・月・の・ソ・フ・ト

- THE DEATH TRAP（PC-8801/mkII、9801、FM-7）
- 新竹取物語 ——（FM-7、NEW7、77）
- ストレンジオデュッセイ ——（PC-8801/mkII、9801、FM-7、8）
- ちゃっくんぽっぷ ——（MZ-2000、2200）
- フリートレーダー ——（FM-7）

挑戦状

諸君が、日々その部屋に集まり、マイコンゲームに興じていることは、先刻承知だ。我々もゲームに関心がないわけではない。もっとも、諸君のように、限度をわきまえずに熱中しすぎることはないがね。そこで、我々は挑戦する。

諸君は、同封の5つのゲームと取り組み、その腕のほどを我々に示してもらいたい。そして、それを、M国際銀行東京支店の、我々専用の金庫に届けなければならない。

もし、諸君がこの挑戦を受けなかった場合は、その身の上に何が起こるかわからないから、そのつもりで。

今世紀最高の頭脳を誇る
秘密結社　黒妖社
ドクター・K



キャプテンが挑戦状を読み終えると、鷹見健・細野英之・清水麻衣の3人は、顔を見合わせた。

キャプテン——本名不詳。年齢は30ちょっと過ぎ。マンションの11階にある自室を、宇宙船のコックピット風に改装して住んでいる。本職はフリーライターで、数台並んでいるマイコンはあくまでも趣味。とはいっても、アメリカ遊学中に、全米ビデオゲーム愛好者クラブ（VGLC）のベストプレイヤーに選ばれたほどの腕前だ。ボタンひとつで、部屋の窓やカーテンを開閉する装置だって手作りなのだ。

8月のある日、健たちが、マイコンショップで万引きと間違われて困っていたところ、無実を証明してくれたのがキャプテンだった。それで知り合って、以来、3日に1度はこの部屋を訪れている。

「このドクター・Kという名前、数年前に聞いたことがあるぞ。何でも、頭脳征服を狙っているとか。だが、確かなことはわからない。正体も不明だしね。」

「なぜ、よりによって僕たちに、ゲームで挑戦してきたんだろう」

英之はこう言って、ずり落ちてきた眼鏡をひとさし指でつい、と上げた。キャプテンは、腕組みしたまま考えこんでいる。

「でも、面白そうじゃん」

沈黙を破ったのは、健だった。

「考えようによれば、ただで新しいゲームが楽しめるわけだろ?」

「健ったら口ばっかりなのよね。少し難しいゲームになると、すぐ投げ出しちゃうくせに」

と麻衣。ちぇっ、口を開くとこうなんだ、と健は心の中で言った。

「君たち、相手は多分、本気だぞ。それに彼らがどの程度の成果を求めているのかは、わからない。こっちは頑張ったつもりでも、向こうが満足しないってこともある」

再び、沈黙。

「僕、やります!」

英之が言った。

「やってみなきゃわかりません」

「そうね、4人でとりかかれば、何とかなりそうな気がするわ」

「アクションゲームなら、オレ、自信あるぜ。なんたって、運動神経は学年トップだもんな」

そしてキャプテンもうなずいた。

「よし、そうと決まれば、さっそく取りかかろう!」

THE DEATH TRAP

SQUARE

読者プレゼント計9本付⇩134ページ

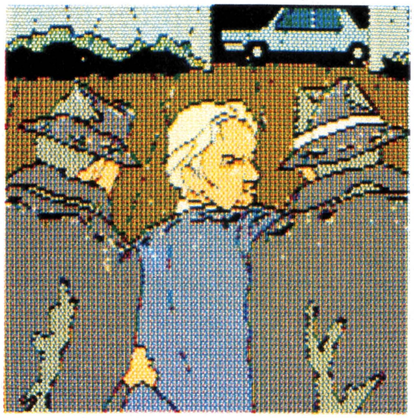
死の罠をくぐりぬけ、感動のラストシーンを見た！

ストーリー

ジタン博士が誘拐された！

A国の情報部員・ベンソンは、博士を救出し機密の漏えいを防ぐため、東アフリカにあるB国に向かった。敵一味の中には、すでに味方のスパイ、ジョーカーが潜入している。だが、任務は決して容易ではない。彼の行く手には、数多くのデス・トラップ（＝死の罠）が待ち受けているのだ。

ディスケット3枚組。セーブは9回まで、別々の場所でできるようになっている。コマンド入力は、英語、カナ、そしてローマ字の3種類を混合して使うことが可能である。





画期的な入力方法に感激、拍手！

健　とにかく、気に入ったところは、入力方式が3通りってことだな。英単語を忘れたからって、あわてて辞典を引っぱり出さなきゃいけないなんてことがない！

でもさ、『ハナス　オトコ』なんて入力するのは、やっぱり変な感じだな。普通にしゃべる順序で入力できたら、オレ、もっと気に入るんだけどなあ。

英之　ふーん。そんなものかな。ボクはもう慣れちゃったからね。

さてと、グラフィックは、かなりスピードがあるね。絵の縦の線を1本ずつ取り換えるようにして描いているから、まるで、大きなハケで左から右に塗りつぶしたら絵ができてた！　てな感じに見えたな。やはり、多少はグラフィック待ちをしなきゃならないけれど、それは仕方ないよ。このゲームは今までのに比べりゃ速いほうだよ。

ストーリー進行もいいよ。チャンスが1回きりで、それを逃がせばもうどうしようもないってポイントが多かったな。そこに足を踏み入れたが最後、というような罠がたくさんあるわけじゃないけど、きちんとした道筋を通らなければ絶対に解けないんだ。そこに好感が持てたな。

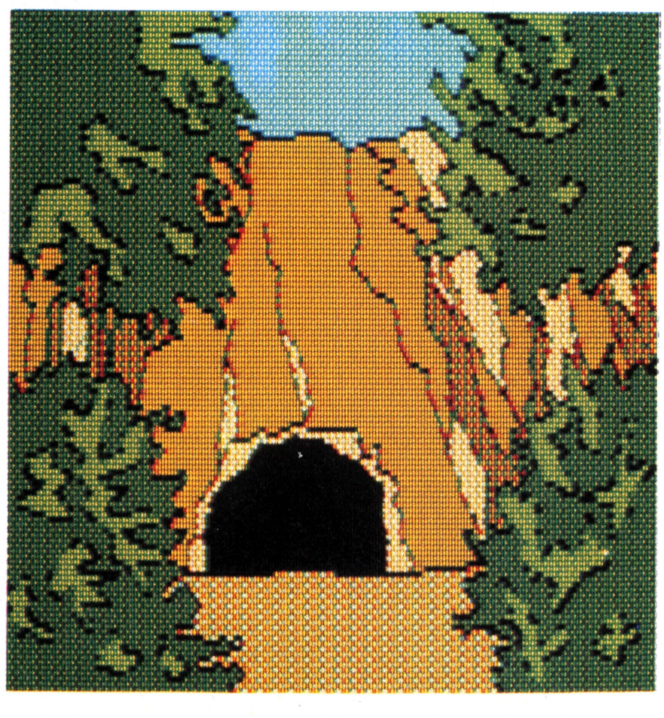
地図・コンパスもついて本格的な構成

麻衣　B国内を探検する場面では、画面の右半分に地図が表示されて現在位置がひと目でわかるようになってるのよね。マッピングをしなくてもいいってわけじゃないけど、親切だと思うわ。



それから、人間と対話するシーンが多い感じね。ていうことは、その相手をどう扱うかってことがかなり重要なポイントになるのよね。ちゃんと扱えば、大切な情報を教えてくれるけど、おろそかにすると一生コキ使われるのよね。とくに、レディに対する細やかな気くばりのない人には、いい薬になるわよ。

キャプテン　ハハハ……。ま、これで痛めつけられた人は、実生活における人づきあいも、かなり改善されるかな。



デス・トラップ＝死の罠という意味だ。そういえば、同じタイトルのミステリー映画があったな。もちろん、その映画とは全く関係がない。普通のアドベンチャーよりも、死ぬ可能性が高くなっていることが、このネーミングの由来だろう。

このゲームのいいところとしては、健も言ったように、まず入力方法があげられるな。

次に画面表示だ。画面の右半分に地図が表示されるだけじゃないぞ。この地図にはちゃんとコンパスがついている。だから、自分の向いている方角は常に北、という

バカバカしさを、一気に解消する結果になったんだ。これだと、別にマップを描いているとき、『えっ、ここは、あそこにつながっていたのか！』とびっくりすることもない。

　感心したのは、途中でいろいろ拾うべきものがあるが、それらが突飛な場所に落ちてるということがない。それに、自分の持ちもの以外で手に入れなければならないもの、つまり、前進するための鍵となるようなものが、画面の中にこれ見よがしに置いてあることもない。そんなことをされたら、プレイヤーはしらけてしまうだろう。このゲームにはそれがない。行きづまって考えている最中に思いあたって、『あ、あれを使うんだ』と声を上げたことも、少なくなかっただろう？

英之　ものの使い方もいいと思うんですよね。納得がいくんだ。

　魔法の世界の物語じゃないから、それひとつで絶大な効果のあるものはないわけ。だから、日常使うような感覚で、それなりの道具をそれなりに使えばいいんだ。たとえば、川を渡るためイカダを作るとするよ。そのイカダを作るには、何が必要で、それはどのようにして手に入れたら良いのか。すべてつじつまの合うように行動しさえすればいいんだ。この論理性、本当に好きだな。



それじゃ、いいとこばっかり!?

キャプテン　確かにほめるところも多いが、問題がないわけじゃないぞ。これだけ長所のあるソフトを作ったんだ。グラフィック速度に関しても、もう少し欲張ってもらえればよかった。より良いソフトにするためにね。

　それから、暗号は、従来のアドベンチャーに比べれば簡単なんだが、そのかわりに、ただ歩いたり眠ったりする場面が、非常に難しくなっているな。

　たとえば、ジャングルから脱け出そうとするとき、東西南北をある決まった順序で移動しなければ、出られなくなってしまう。ところがプレイヤーは、もう絶対に先へ進めないことに、気がつかないんだな。



麻衣　私、それの経験者よ。キャプテンに教えてもらわないと、いつまでも右往左往してたかもね。

　その他にも、1度死んでみないとわからないような罠がいくつかあったわ。英之も言ってたように、チャンスが1度しか与えられないのね。中でも最高にすごかったのはアソコね。まだ解き終えてない人のために、どこかは教えてあげないけどね、健。何か突破する方法があるんじゃないかって、再三チャレンジしたんだけど、実は避けるしか方法がなかったのよね。何とも陰険な、死の罠だったわ。

　でも、そういうところさえ修正すれば、これは、今までにない、充実した、楽しめるものになるんじゃないかな。アドベンチャーらしい、アドベンチャーゲームになりそう。そういうのって数少ないんでしょうね。

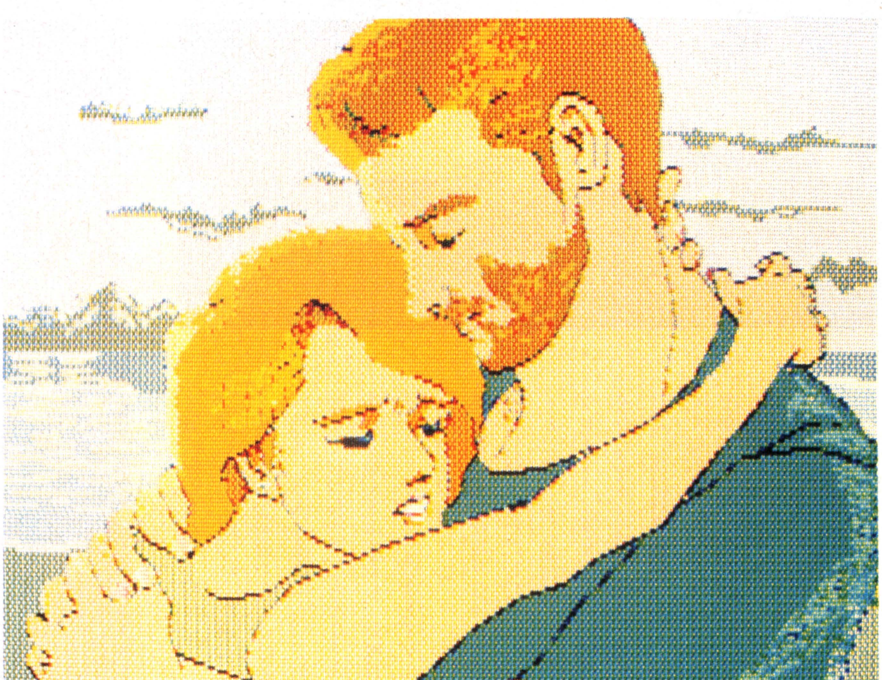
　やっぱり、いいとこ多いわね、このゲーム。

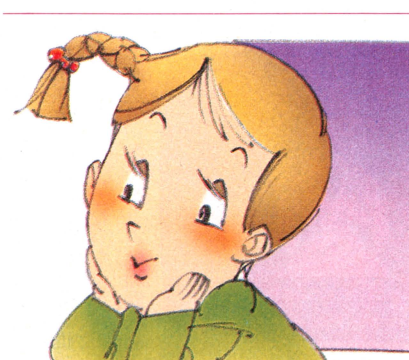
キャプテン　そういうことだな。それとこのゲーム、結末は1つなのに、終わり方は2通りあるんだよ。結末がいくつかに分かれている、というゲームには、すでにお目にかかったことがあるが、このパターンは、初めてだな。

　そして、ラスト・シーン。美しい海をバックに感動的なシーンが広がって、『THE　END』となるわけだ。ここにたどりついた喜びとあいまって、ホントに、長編映画を観たあとのような、いやそれ以上の充実感だな。

　ただし、一歩一歩すべての可能性をためしてみるくらいの慎重さに欠けると、このシーンにはめぐり会えないぞ。必ず地図の範囲内で行動すること。それから、たいていの乗りものは、1度乗ったらもとの場所には戻れない。乗りものを見つけたからといって、性急に行動しないことだな。それから女性にも……注意すべきだ。

　情報によると、ＳＱＵＡＲＥでは現在、新作が考えられていて、それが、世間をアッと言わせるようなシステムだそうだ。頑張って、1日も早く発表してもらいたいものだね。





新竹取物語

クロスメディア・ビクター音楽産業

かぐや姫の美しさはパロディになっても変わらない!?



ストーリー

ディスク版のハイレゾ・グラフィックタイプ・アドベンチャーゲーム。ディスク2枚組だが、1ドライブでもゲームはできる。最終目的はかぐや姫を探し出すことだが、結末がいくつか用意されており、途中にリアルタイムゲームも組み込まれているという凝りよう。

画面数は130で、語いが豊富。メッセージも多く、その表示がなんと漢字かな混じりでとても見やすい。なお、初めて挑戦するときは、データセーブ用のディスクを作っておいたほうが良いだろう。



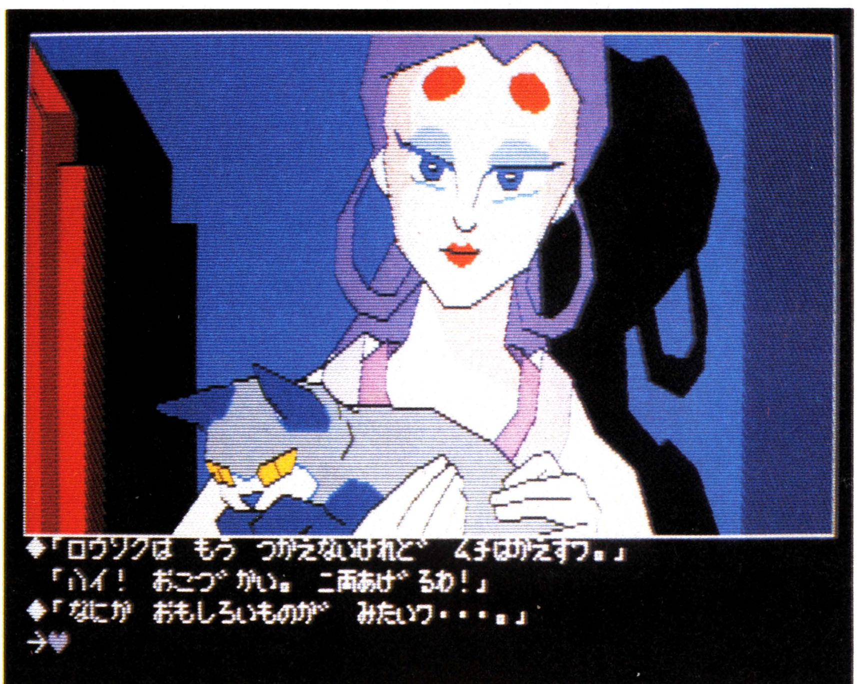
画質・画面は最高レベルだ

英之 タイトルの次、登場人物たちを絵で紹介するところのBGM、気に入ったな。日本的な感じで。かぐや姫を見つけたときのBGMも、途中のサウンドもなかなかだよ。もう少し、あちこちで使っても良かったような気がする。

ゲームの初めに『男性ですか、女性ですか』と聞いてくるんだよね。ボクは男だから良かったけど。

麻衣 あれには参ったわ。女だろうと構わないじゃない！ って言いたいとこだけど、でも、男性の立場になるってことは、このゲームをするために、実は重要なことなのよね。

このゲーム、画面数は多いし、画質もいいし、その点では最高レベルね。画面の使いこなし方もいい感じ。ひとつの場面に複数の画面を使ってて、その消し方も内容に合わせる工夫がされてるわね。たとえば、場面が急に変わるときは、ハードウェアスクロールを利用するとか、山道を歩くときなどは、画面をいくつかに分けてパタパタひっくり返すように消す、とかね。FMのハードウェアを生かしてるわね。ただ、説明書に『グラフィックルーチンは日本一』とあるけど、日本一ほどには感じなかったな。複雑な場面が多いせいね、きっと。もちろん、他のハイレゾ・グラフィックタイプのものと比べれば、ずいぶん速いけど。



健 結末がいくつかあるところがいいな。最後まで解けて、ハイおしまい、じゃなくて、もう1度って気になるもんな。

はじめの、山へ行くか洞穴へ行くかの選択を間違えたときはあせったぜ。三次元迷路に入って出られなくなっちゃったもんな。穴に落ちてねんざはするし、2度目に落っこったときは骨折してゲームオーバーだし。

英之 注意力が足りないんだよ。同じ失敗をしたにしても、このゲームには、ある種のユーモアや、プレイヤーに満足にも似た気持ちを与えるような思いやりが感じられて、僕は好感が持てるな。『あなたは死んだ』よりも『あなたはオカマになった』のほうが、愛嬌があるよ。

オカマ、といえばこのゲーム、ギクッとするような部分が多少あったね。やって鼻につくんだよね、あまりしばしば出されると。

キャプテン そうだな。文部省推薦ソフトとは言えないな。

確かに、このゲームは画面数も



多く、次々に繰り広げられるストーリー展開にドキドキハラハラ、新趣向もいろいろと感じられるな。結末がひとつじゃないのも、2度3度と楽しめるための工夫だ。しかし逆に、ひとつひとつの解法が安直になってしまったのは残念だ。

いざ出発、かぐや姫が君を待っている

健 そう。全体的にまとまってる割に、かぐや姫のいる竹やぶまで、短絡されてるような気がした。

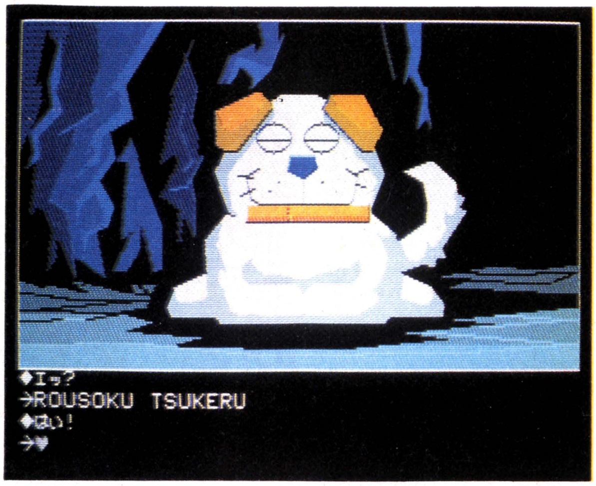
まず、最初にマッチを見つけること。ローソクを持って出発するんだから、マッチが欲しいってことは予想つくけど、はじめにあるってのは意外だったな。それから右へ行くとおじいさんが出てくるけど、ここですぐマッチが必要になるんだ。この場面でおじいさんを助けてあげとかないと、あとで後悔するんだぜ。小屋の中には猿がいて、ここでムチを使う。金庫の鍵はいずれ必要になるんだ。でもその中身は、いらなくなるかも知れない。偶然だったのかも知れないけど。それから、次は……。

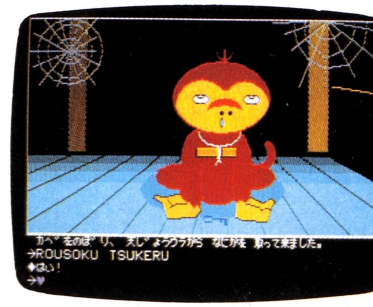
麻衣 蛇のいる草原よ。ここはセーブしとく必要があるわよ。だって蛇にかまれたら一貫の終わりだもん。

病院では、傷を全部直してもらうこと。傷が残ってると、銀行に行ったときマズいから。銀行では、とにかくお金が手にはいる。そしたら、お店に行って買えるものは何でも買っちゃいましょ。

キャプテン 川を渡るところも、リアルタイムだな。セーブできてるなら、何度でもやり直すのが賢明だ。リアルタイム場面は、どうもつけ足し的だな。

さて、行く手をさえぎるものを除くのに、さっき店で買った品物を利用するわけだな。





アドベンチャーの面白さって何だろう

英之 キャプテン、ボク、思うんですけど、アドベンチャーの面白さのひとつに、トンチンカンな入力に対する気のきいた応答ってことがありますよね。

たとえばこのゲームだと、おじいさんが出てきたとき『おじいさん、くすぐる』と入力して、『できません』なんて反応されたら物足りないですよ。ぼくなら、『おじいさんは笑い死にしてしまいました』とかって作るな。本筋とは関係ない入力にも、できるだけ多くの返事ができるほうが、面白いと思うな。

キャプテン なかなか手きびしいな。無論、その点を工夫すると、より魅力あるソフトになっただろうね。

アドベンチャーには、テキストタイプとグラフィックタイプの2種類ある。ちょっと比較してみようか。前者は、入力コマンドに対する反応が早く、設定に関して想像力もかきたてられる。それにヒントは、メッセージ内に必ず隠されている。だが、画面変化がないため、現在の情況を見過ごしやすくなるね。後者は、画面内の無言のヒントを発見する楽しみがあるし、場面も多彩だ。しかし、どうしても外部メモリ、主にディスクに頼るところが大きく、ロードに時間がかかるし、ドライブを持っていないと、遊べないわけだ。

健 やった！ これで知識がひとつふえたね。おっと、最後に忠告しとくぜ。ブスなお姫さまには、絶対、再会しないこと！

麻衣 何で私のほうを見るのよっ。それからね、ゲームの最後に、″Y″じゃなくて″N″を入力すると、大爆笑まちがいなしよ。ただし、その後の責任は持てませんから、アシカラズ。





ストレンジ オデュッセイ

スタークラフト

次元交換装置を駆使して5つの財宝を回収せよ!

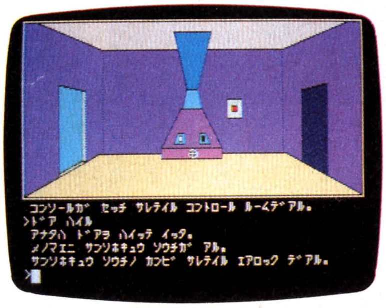
ストーリー

宝探し株式会社。

この正体不明の会社に入社すべくやって来たキミは、その最終試験として、宝探しをすることになった。そして、万全なる準備をしたうえで、定められた5個の宝物を求めて、キミは異次元の世界へ足を踏み入れた。

異次元とつながっている、とある惑星からワープして別世界へ。その神秘のカーテンの奥では、ブリザード、死のジャングル、ブラックホール、そして酸素の欠乏がキミを襲う。果たしてキミは、その優秀な頭脳と体力を駆使して、全異次元世界を制覇し、あこがれの宝探し株式会社に、入社することができるだろうか!?





アドベンチャー、面白いけど不満もある

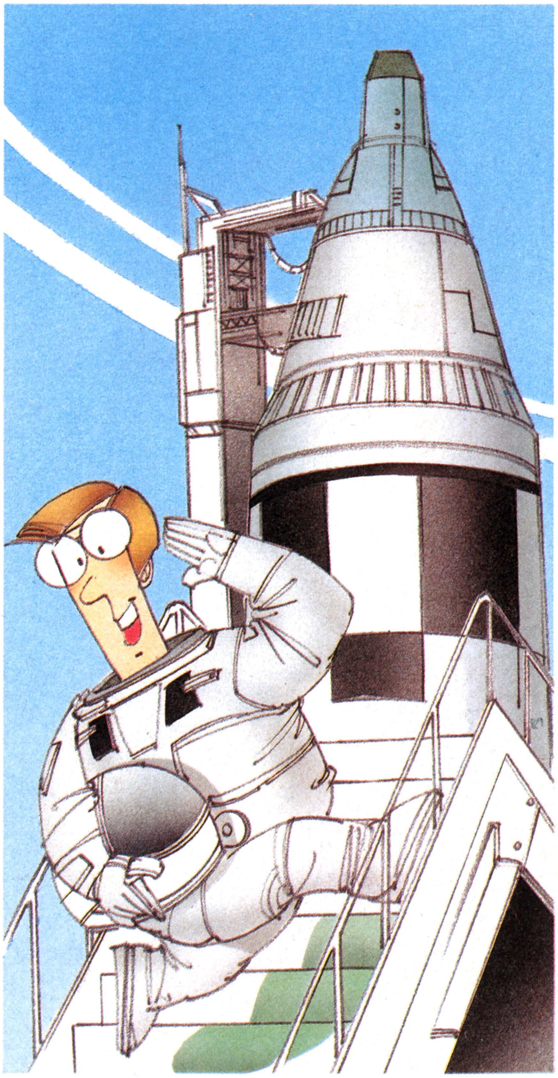
英之 これは、何と言うかな、本来のアドベンチャーゲームだな。変にウケをねらったりすることもなく、とてもスッキリした構成になってる。

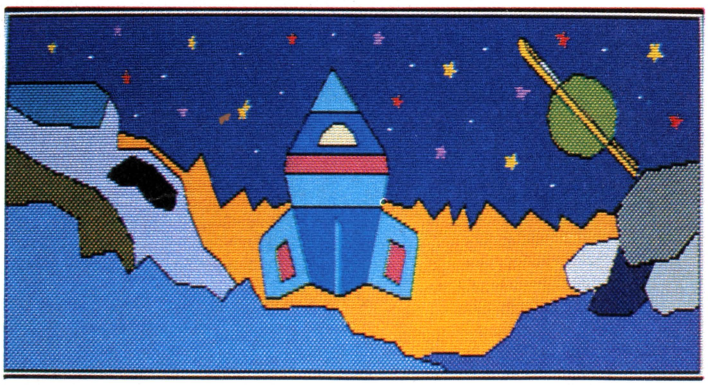
ストーリーも、広大な世界の中で、数々の危機に直面しながらそれを克服し、またいろいろなものを拾っては使いこなしていく、というようなもの。つまり、アドベンチャーの典型的な展開をしているんだ。だから、アドベンチャーをあまりやったことがない、という初心者には、わりといいんじゃないかな。アドベンチャー教本みたいな感じで。

健 そうかぁ? オレ、だんだん頭がこんがらがってきた。だって、入力する日本語が不自然じゃないか。『テ ヲ ミル』と入力するところは、『ミル テ』とか『テミル』と入力したんじゃ、どうして受けつけてくれないんだ。それに、何かものを拾うってとき、どうして『モノ ヲ トル』じゃなきゃだめで、『モノ ヲ ヒロウ』だとボツなんだよ。同じ意味なのに、表現の取りかえがきかないなんて。全ソフトウェアハウス共通のボキャブラリー集でも作れば……でも辞書を引き引きやるようでめんどうだな。

それにオレ、短気だから、やっぱりロードに時間かかるのはじれったいんだよな。

キャプテン まあまあ、健、落ちついて。キミの言い分もわかる。が、とりあえず、このゲームについて話をしよう。





所持品の管理とその使用法が大切だ

麻衣 えっと、このアドベンチャーの舞台となる世界は、六角形の部屋を中心に、複数の世界がからみ合って成り立っているわけね。その六角形の部屋を基地(ベース)にして、さまざまな『異次元世界』へワープするの。そして、それぞれの次元で、最初に指示されたものを集めてくればいいと、そういうゲームね。

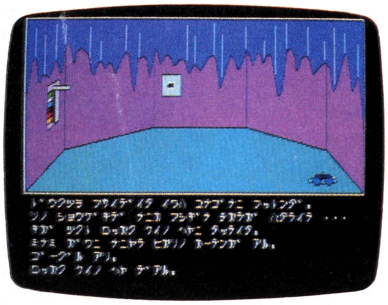
新しい次元へはいり込むごとに、何だか新しい緊張感が出てきて、なかなか面白かったと私は思うわ。

飽きる、ということがなかったもの。それから、ストーリーに方向性があるわけじゃないから、各々の次元をどのように回るかってことについて、少々失敗しても、やり直すことができたのね。だから、その点は気が楽だったわ。

英之　持ちものの管理には、とくに気をつかわなけりゃいけなかったな。5つの宝物をすべて手にしたのに持ち帰れなくなったり、こりゃ関係ないな、と思ってたものが突然必要になったりしてね。何度かパニックを起こしたな。

健　突然、BEEP音が鳴るから、何事かと思ったら『ゲージ　ヲ　ミナサイ』って指示されてる。だから『ゲージ　ヲ　ミル』と入力すると、『ソンナコト　ヲ　シテイルバアイ　デハナイ　ゲージ　ヲ　ミナサイ』だってさ。そうこうしてるうちに、酸素切れになってゲームオーバーさ。かなり調子よく遊んでたもんだから、もうガックリ。

キャプテン　あそこはね、『ゲージ　ヲ　ヨム』にしないとだめなんじゃないかな。また、言葉の問題で悩んでしまったんだね。



持ちものの管理だけじゃなく、その使い方も知っておかないと、大変なことになる。

たとえばだ、せっかく銃を持っていても、正しい使い方をしないと、役に立たないことは言うまでもないが、うっかりして変な使い方をすると、自分が死んでしまうこともあるぞ。

少々めんどうかも知れないが、とにかく何かを拾ったら、必ずセーブしておいて、完璧に使用法をマスターすることをお勧めするな。急がば回れ、というように、それがゴールインへの近道だと言えるだろうな。



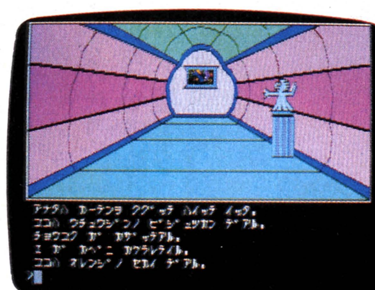
完成度も高く、誰でも十分に楽しめる

キャプテン　いろいろ不満もあるようだが、結局のところ、かなり楽しみながらこのゲームをやってたんじゃないのか、健。

健　ん、まあね。

グラフィックの遅さを別にすれば、ゲームそのものはけっこう面白かったな、それは認めるよ。時時、意表をついた行動に出なきゃいけないこともあったけど。

麻衣　そうね。欲を言えばね、キャラクターデザインに、もうひと工夫欲しかったって気がするわ。それに、健も言ってるように、グラフィックが出てくるのに時間がかかるでしょ。同じ時間がかかるんなら、もう少し凝ったグラフィックだったらなあって思うわ。長い時間待たされていても、出てきた画面がすごく凝ってて、プレイヤーを圧倒するくらいなら、待ったかいがあった、って感じちゃうんじゃないかしら。



英之　僕も同感だな。

それはさておき、例の、宝探し株式会社という設定のことなんだけどね。ダサイというか何というか、いまいちピンと来なかった感じがするなあ。それに、この会社の名前、ゲームの中には全然出てこなかっただろ。ただ、ケースに印刷してある文章に出ているだけなんだ。それならどうしてこんな会社名を出す必要があるんだろう。ゲームの内容に、何らかの形でかかわってくるって言うなら、話は別だけど。それとも、ゲームの設定って、そんないい加減なものじゃ、だめなのかな。やっぱり、あまり関係なさそうなことでもきちんと設定して、ひとつの世界を構築する、それがゲーム作りの真髄なんだろうな、きっと。



キャプテン　うん、そのうち自分でストーリーを書いてゲームを作ってみると、そのへんの楽しさもわかっていいんじゃないかな。

とにかく、ストレンジ・オデュッセイのゲーム自体は、スリルとサスペンスに満ちていて、全員楽しみながら解けたな。1度やってみる価値のあるゲームだ、と断言していいかな？

健　いいとも！　アドベンチャーに不慣れなオレでも、とっつきやすかったよ。

ゲームセンターのゲームや、盤ゲームは、どうしてもアクションが主流だろ。アドベンチャーってのは、パソコン独自のジャンルだと思うけど、それがここまで進歩してるなんて、感動したなあ。

ちゃっくんぽっぷ

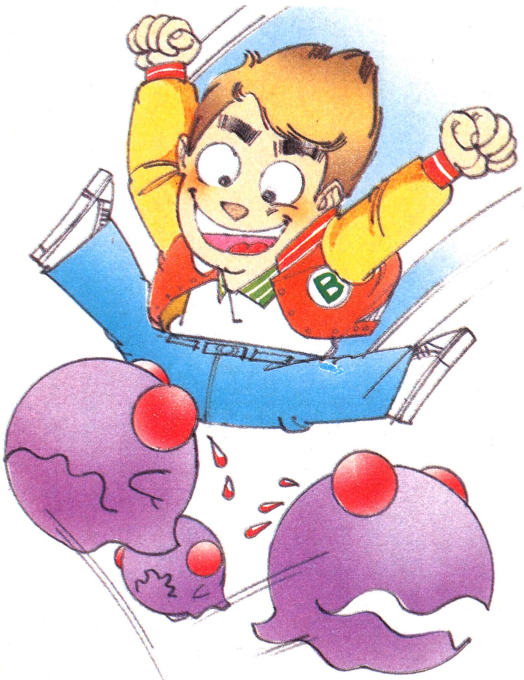
ニデコムキャリーソフト

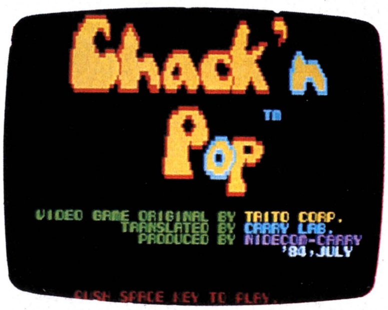
コミカルなキャラクタに思わずニッコリ！　が命取り

ストーリー

もんすたーに捕われているハートを取り返すため、ちゃっくんは爆弾をたずさえて、迷路の奥へと踏み込んでいく。テンキーでちゃっくんを、Z・Xで爆弾を操作する。爆弾でもんすたーを倒し、オリを破壊してハートを助け出すのだが、あまり時間をかけすぎると、出口を閉められてしまうから、要注意。迷路は全部で14面ある。

ゲームセンター用ゲームの移植版で、他にはPC―8801用も発売されている。





テンキーに慣れるこれ、ポイント

健　タイトル画面のグラフィックは、ゲームセンターのほうが上だな。でも、あとはほとんど同じだ。ちゃっくんが上の壁を見上げて、一生懸命にジャンプするいじらしさも、おんなじ。壁づたいにしか動いてくれないところは、うーん、やっぱりじれったいんだよな。

英之　というか、す早く移動させたいのに、気ばかりあせってストレスたまるよ。テンキー操作も慣れないと無理だよ。

このゲーム、基本構想はやはりパックマンて気がする。ちゃっくんが動いているとき頭の羽根がぴょこぴょこしてるのは、確かにかわいいと思うよ。でも、もんすたーや、画面の上のところにいる魔法使いは、いただけないな。

麻衣　ああ、この白い服の小人ね。でもこれ、面白いわよ。出口のフタを閉めようとするとき、仲間を呼ぶのね。仲間の走り寄ってくる姿が見たくて、そこまでねばっちゃう。

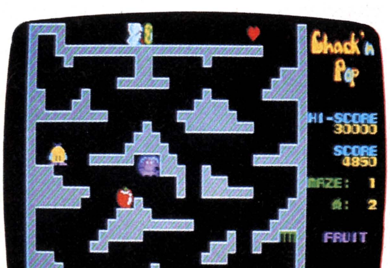
ボーナス点　続々！　でも油断は禁物だ

キャプテン　ま、賛否両論あるだろうが、移植版だから内容に問題はないだろうし、キー入力の対応も早い、MZ版は音楽もついてるしね。ゲームセンターのゲームを自宅で、というファンの夢をかなえてくれるソフトだな。

ただし、もんすたーの卵がかえるとき、グリーンディスプレイだと色変化がなくて、見づらいはずだ。卵を点滅させる等の工夫が欲しかったな。さて、健、スペシャルボーナスは、出せたかい？

健　もう、ばっちりさ。でもこれは、1面めだけがチャンス。もんすたーを1匹も倒さず、卵を1個も壊さずに迷路を出てくると、ボーナス2万点、プラスちゃっくん1匹。これがスペシャルボーナスなんだ。もんすたーを全部倒して出てきたら、ボーナス5千点。もんすたーを同時に2匹以上倒すと、フルーツかハートが出てくる。このハートを食べると、こわいものなしのスーパーちゃっくんに変身できるわけさ。

2面めから、色々な仕掛けが出てくるんだ。アイスブロックとかウォーターボトルとかね。恐怖の毒入りフルーツも出るんだよな。その先に進むとムービングブロックが出てきて、かなりのハイテクニックが必要になるんだけど、へへへ、2人とも、そこまで進んでないだろ。



麻衣　残念。私、一応いくだけはいったのよ。最後にキャプテン、『死のドリブル』ってなあに？

キャプテン　爆弾を落として、その上を歩くと爆弾がついてくる。そして上の壁にくっつくと、はじめて離れるんだ。うまく使えば追いかけてくるもんすたーを倒せるが、失敗すれば自分が死ぬ、きわどい技なんだ。今度、チャレンジしてみるといいよ。

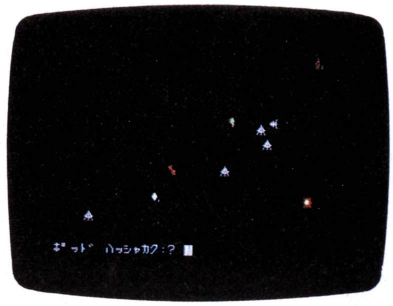
それから、ゲーム途中で、もう1度最初からやり直す場合は、リセットボタンを押すんだ。間違ってIPLボタンを押さないように。



フリートレーダー

木屋通商

商売のテクニック教えます——なんて言ってみたい!?



ストーリー

アバロン・ヒルのシミュレーションゲームを移植したもので、テープ版ソフト。

君は、自分の交易船を操って宇宙を駆けめぐる宇宙商人。途中、帝国戦艦と戦ったり、あるいは海賊にだまされたりしながらも、商品を売買し、金銭をもうけていかなければならない。惑星の種類は14種。その種類によって輸出入できる品物は決まっている。

制限時間は365日。勝利条件は、1万メガバッグの金をもうけるか、100隻の帝国戦艦を破壊するか、そのどちらかだ。さて、君の宇宙商人としての腕前のほどは?

✖✖✖ テープ版ソフト、頑張ってるね! ✖✖✖

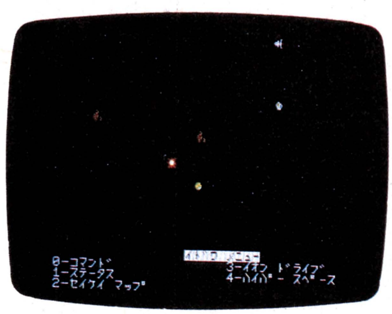
英之　猫も杓子(しゃくし)もソフトはディスク、という現在、この木屋というソフトハウスはテープ版だけだそうだ。ディスクユニットのないユーザーたちのために頑張ってくれてるみたいで、応援したくなるね。

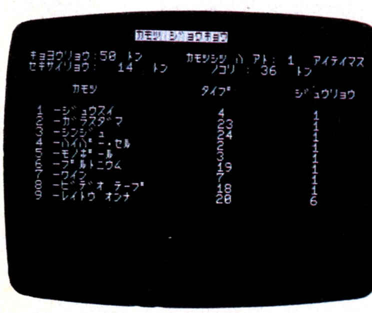
画面もキャラクタもたいしたもんだ。あの画面の広さで、あれだけ区別のつくキャラクタを考え出すなんて、すごいよ。ただ、キャラクタが重なってしまうので、画面をいちいち描き直さなきゃいけない、そこだけ残念だな。

麻衣　入力がINKEY$なのね。メニューから各モードに移るところもそうだし、各モード内のコマンドもINKEY$。だからスピーディーな感じね。これであと、ミス・キーのリカバーさえあれば言うことなしよ。

健　シミュレーションの途中に、リアルタイム的な戦闘(せんとう)シーンがあるんだよな。敵艦(てきかん)に射撃されたあと、ボーッとしてると、どんどんダメージがふえていくんだ。敵艦が続けざまに射ってきたり、奇襲(きしゅう)をかけてきたりして、油断ならないんだ。そういうリアルさがたまんない。凄(すご)いゲームだね、これは。

✖✖✖ 鋭い頭脳と几帳面さが要求されるぞ ✖✖✖





キャプテン　このゲームは、ある星で物品を安く買って、別な惑星で高く売るわけだが、何度かやってみて慣れないと、どこで何が買え、何が売れるのか、把握(はあく)できないだろうな。ゲーム中でもこまめにメモを取り、また大切なことは覚えておくようにという、ソフトからの忠告かな、これは。買いたいものがあるんだが、高値でどうしても手が出ないなんてときがある。そんなときどうするか。どこかで時間をつぶして、良い値になるまで待つわけだ。何だか、商売のテクニックを、身につけることができそうだな。

商品名に『エキチイスイショウ』とか『レイトウオンナ』とか、英語を直訳したようでピンと来ないのがあるな。原文のまま出したほうが良かったかも知れない。

とにかくこのソフトは、努力と工夫が結晶(けっしょう)した成功品だな。

「あーあ。ゲーム疲れが、今ごろになって出てきたみたいだ」

と言いながら、健があくびをした。あれから数日たっている。

「ねえ、キャプテン。私、気になってるんだけど」

「ん? 何だい」

「あの、こないだのゲームの返事、あれで良かったのかしら」

健も、英之も、実はそのことが気がかりだった。

「もう何日かたっているな。うむ。もしだめだったのなら、そろそろ何かあってもいいはずだ」

「じゃ、何も起こらないってことは、OKだったわけ……ね?」

「喜んじゃっていいのかな?」

神経質そうな表情の英之とは対照的に、健は、

「やったね、ざっま見ろ。高校生だと思って甘くみてたんだ、きっと。今ごろオレのスコアの良さに、腰ぬかしてたりしてさ」

「おいおい、喜ぶのはほどほどにしとけよ。今回は、何とか失敗せずに済んだ、ぐらいの気持ちでなきゃ。もし、また挑戦してきたらどうする。次回は、顔が真っ青になるかも知れないぞ。——ま、いいか。よし、気分を変えて、ジュースで乾杯(かんぱい)でもしよう」

☆　☆

「キャプテン、キャプテーン! おかしいな。どうしたんだろう」

学校の帰り、いつものようにキャプテンの部屋を訪れた健たちはおどろいた。ドアの鍵が壊されている。部屋の中は散らかっており、争った形跡があった。

「たいへんだ。キャプテンが消えてしまった……」

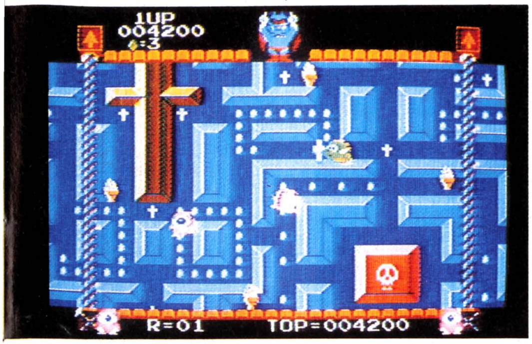
ホビーソフトレビュー

タマゴンを守りたまえ、アーメン

デビルワールド（任天堂）

機種名　ファミリーコンピュータ
価格　￥4500
筆者　川西慶一

ゲームセンターの興奮が、そのままキミの部屋に！ 友達を誘ってワイワイ、それともひそかにテクを磨く？



このゲームは、デビルワールドに迷い込んだタマゴ怪獣タマゴンを操って、そこを徘徊する住人たちをかわし、あるいはやっつけて、主のデビルを追い払うというパックマンタイプのアクションゲームです。このタイプのゲームは、種々出つくした感がありますが、これはところどころに新しい趣向を採り入れて、十分に楽しめるできばえになっています。

そのひとつは、デビルワールドの迷路全体が画面上方の中央にいるデビルの指示によって、上下左右に動かされることです。さらに画面の端には壁とローラーがあって、うろうろしているタマゴンを潰してやろうと待ちかまえています。あなたはその移動する迷路の中を、タマゴンをうまく操って目的（各ラウンドで異なる）を達成するわけですが、ラウンドが進むにつれて迷路の移動速度が上がるため、かなり先を読んで動かないと苦しくなります。迷路の基本型はひとつなので、**図1**に示しておきました。

▼これがタマゴンの使命だ！

1ラウンドは3場面からなっていて、第1～第2場面でデビルを追い出し、第3場面はボーナスゲームとなっています。

第1場面（**図2**）の目的は、デビルワールドの魔力の源であるボアボア（迷路内の白い点）を十字架の力で消し去ることです。十字架は、タマゴンがその上を通過すれば手に入ります。十字架を持った状態でボアボアの上を通ればOK、というわけです。また、十字架を持ったタマゴンは、追いかけてくるデビルワールドの住人達を、炎を吹きかけて攻撃することができます。しかし、十字架の効力には限りがあって時間がたつと点滅して消えてしまうので、次々と取り続けなければいけません。

迷路のボアボアを全部消してしまうと、第2場面（**図3**）となります。ここではデビルワールド中央のデビルホールに画面四端にあるバイブルを運び、封印してしまうのがタマゴンの目的です。バイブルを持っているあいだは第1場面の十字架同様、敵を攻撃できるうえ、消えてしまうことはありません。4つのバイブルで封印されると、デビルは「ウーッ、ヤラレタ！」と苦しみ、コウモリに変身して次のラウンドに逃げてしまいます。

第3場面（**図4**）では、デビルのいないデビルワールドで時間内により多くのボーナスボックスを集めるのが目的です。ボーナスボックスは6つで、そのうちのひとつはタマゴが隠されていて、取ればタマゴンが1匹増えます。他の5つを取った場合はボーナス点が得られます。

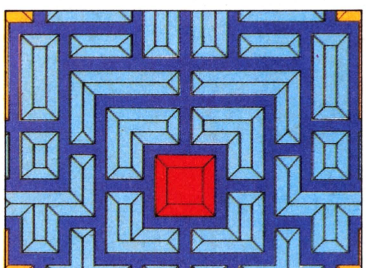
ここではタマゴンが矢印の上を通ると、その方向に画面の動きを変えるので、ボーナスボックスを速く集めるのに利用してください。この場面では、タマゴンははさまれて死んでも数は減りません。

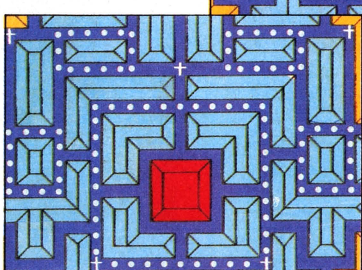
▼キャラクター登場

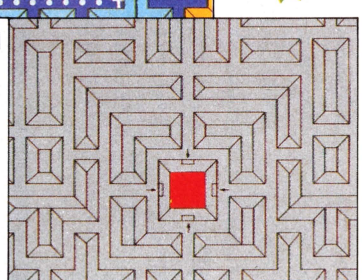
デビルワールドの住人達を紹介してみましょう。

まず、画面上方中央に陣取っているデビル。こいつは直接手を下しませんが、迷路全体を動かしてタマゴンの邪魔をします。デビルを追い払うにはボアボアを消し、デビルホールを封印するしかありません。実にイヤな奴です。

メダマンはデビルワールドの三下といいますか、下働きといいますか……（BEEpにおけるライターにあたります）。画面下方の左右で、デビルの指示に従って迷路を動かしているのもこいつです。迷路内ではタマゴンを追いかけますが、ときどき変な方向に進むた


図1 基本形


図2


図3

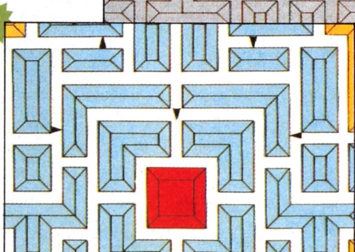

図4

図5

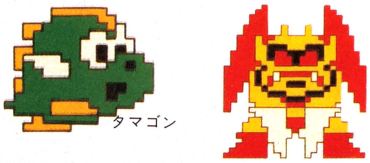


図6

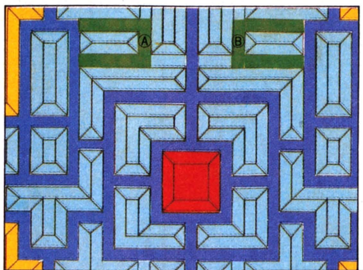
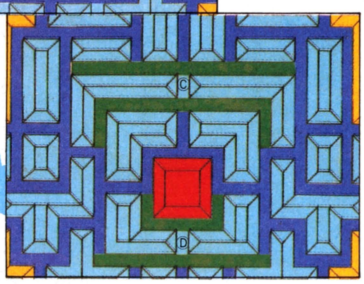


図7



めに、タマゴンが運よく命拾いすることもあります。炎を吹きかけると目玉焼きになって、そのまま動き回りますが、食べれば得点になります。しかし、一定の時間がたつと食べられた位置、または目玉焼きになった位置から復活してきます。まぁ、俗に言うところの斬られ役で、かわいそうな奴です。

子デビル、なかなかの強敵です。しつこく追いかけては来ませんが、炎で攻撃しても方向を変えるだけなので、うまく先読みして、攻撃する必要があります。2ラウンドの第2場面から登場するデビルワールドのスグレモノです。

ボンボン、こいつはとてもしつこいキャラクターで、7ラウンド目から登場します。タマゴンのいる位置に向かって最短コースで追ってきます。ここまで来ると、迷路の動きも速く、ついつい追いつめられてしまいます（筆者はまだ7ラウンドの第2場面までしか見ていません）。ボンボンの動き自体は単純（タマゴンを必ず追って来る）なので攻撃はしやすいのですが、目玉焼きにしても復活が早いため要注意です。デビルワールドの曲者です。

ソフトクリーム、3ラウンドまで出てきます。うまく取って点を上げてください。

ボーナスボックスは、各ラウンドの第3場面に出てくるキャラクターで、取ればボーナス点またはタマゴンが1匹得られます。ボーナス場面はラウンドが進むごとに30秒、25秒、20秒と短くなるので、効率よく取ることが重要です。

そしてタマゴン、あなたが操るキャラクターです。場面の最初はタマゴの形で現れます。この状態では壁にはさまれたり、敵にやられたりはしないので、じっくりと有利な位置まで待ってから、＋ボタンを押してタマゴになって動き始めます。タマゴンは方向を＋ボタンで指定されると、壁につき当たるか次のボタンを押すまで通路に沿って自動的に進みます。十字架かバイブルを持っているときに炎を吹いたままで＋ボタンを離していると、その場で停止できます。面が進むと、タマゴンが壁にくっついて動けなくなることがありますが、あわてずさわがず迷路中央に来るように調整して動かしてください。なお、主なキャラクターは図5に示しました。



護身・必殺テクニック！

迷路は、ラウンドによって3つのパターンの繰り返しです（7ラウンドまでは、そうでした）。

基本型（図1）の次は図6のようにⒶ、Ⓑの位置に袋小路ができています。迷路が左に動くときはⒶに、右に動くときはⒷに入らない方が無難でしょう。その次が図7で、Ⓒ、Ⓓの部分がポイントとなります。左右に長い通路ができるので、上下に迷路が移動しているときは近づかない方がよいでしょう。

ラウンドが増すごとに迷路の移動が速くなりますので、タマゴンを自由に操るテクニックを身につけることが、高得点への近道となります。そのほか、細かいテクニックも少しチェックしてみます。

①熱心なクリスチャンであれ

とにかく十字架とバイブルを必携することです。炎を吹けないことには攻撃できません。十字架の場合は、点滅し始めたら次の十字架を取る準備をするべきです。このとき注意しなければならないのは、十字架の上で持っている十字架が消えても、そこの十字架は手にはいらないということです。十字架の上を離れてから、再度十字架の上に行くと得ることができます。

②ヨソミ一瞬、九死一生

迷路の動きが停まったら、チラッと画面上方のデビルを見てください。次に迷路の動く方向をアクションで示しています。そこを考えて、次の動作に移りましょう。

③疲れて来たら、ハイ！ポーズ

スタートボタンでゲームを中断することができます。1ラウンド3場面もあるとついつい疲れも出てしまい、ミスタッチ……。ということで、中休みをとるのも高得点をとるためのテクニックといえます。

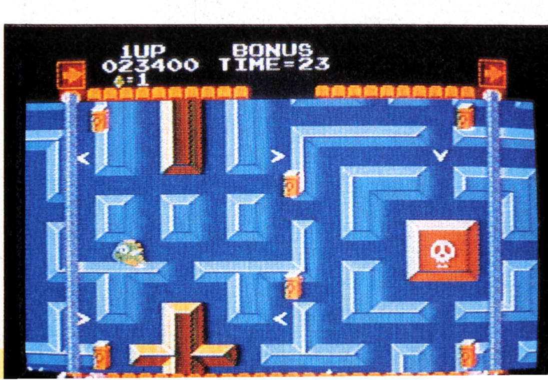
④必殺ワザを多用しよう

前述のとおり、タマゴンを操っていろんなことをやってみましょう。タマゴンを自由に操ることこそ、高得点への近道なのです。「必殺壁ごし打ち」「必殺ふり向き打ち」などテクニックを自分であみ出し、活用してください。

最後にもうひとつ、2人で楽しむ方法も紹介しておきましょう。

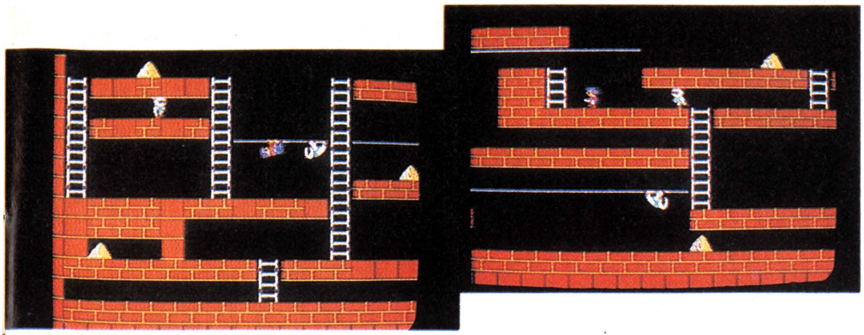
1画面に2匹のタマゴンを同時に動かせます。左プレイヤーが緑の、右プレイヤーが赤のタマゴンをコントロールするわけです。お互いにぶつかりはしません（すれ違います）が、相手の炎を浴びるとしばらくは動けなくなります。これを利用して、コウオペレーティブモード(協力)で遊ぶもよし、バトルモード（戦闘）で遊ぶもよし……。

いやー、ファミコンて、ホントよくできた機械ですね。



ついにホビーマシンにも出現！
ロードランナー（ハドソン セガ）

機種名 ファミリーコンピュータ　セガ
価格 ファミコン¥4500　セガ¥4300
筆者 秋本あき



どんなパソコンでも楽しめて、ゲームセンターにもあるゲームといえば、元祖はインベーダーゲーム、今はロードランナーだ。といってもロードランナーは、パソコンゲームからゲームセンターに移植されたという珍種なのだ。

ご存じのようにこのゲームは、地下の金鉱に落ちている金塊を集めて脱出するのが目的。ロボットが出てきたり落とし穴があったりで、簡単には終わらないパズル型アクションゲームである。

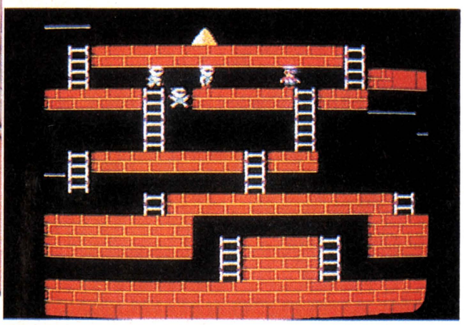
さて、実のところボクは〝キーボードがいらないようじゃ、たいした機能は持ってないさ〟と、タカをくくっていたんだが、とんでもない。あの小さいコントローラだけで、ゲームはもちろん、ステージ選択機能（50面の中から自由に選べる）、スピード調節機能も持っている。ただし、穴を掘るスピードだけは変えられないが。最高速ではスーパーマン並み、最低速ではスローモーションのスローモーション、といった感じ。

そしてナント、エディット機能もついていて、これもコントローラひとつで作れてしまう。ただ、これを取っておくにはキーボードとデータレコーダが必要だ。

画面2つで1面分！

ランナーはマリオブラザースのマリオそっくりで、ロボットにつかまったり、レンガにつぶされるときに正面を向いて死んでしまうところも似ている。敵をロボットの代わりにルイージ（マリオの相棒）にしたら面白いのに……。

そのランナーが金塊を求めて画面を縦横無尽に走り回るわけだが、この縦横無尽が思うようにいかない。この点がファミリーコンピュータ版ロードランナーの最大の欠点といえるだろう。1面の大きさは、縦13×横28マスなのに横の画面が1度に14マスしか表示できないのだ。つまりゲーム中、全体の画面の半分しか見られない。そのためロボットの動きがつかめなくて、イキナリハチ合わせなんてことがよくある。今までに別のロードランナーを体験済みの人でも、敵の動きを予想するのは容易じゃないのに、初心者なんてアッというまにつかまってしまう。これがお金を払ってやるとなると怒りを禁じえないが、ファミリーコンピュータというだけで笑って許してしまう（なんと言われようと、ボクはファミコン大好きなんだ）。

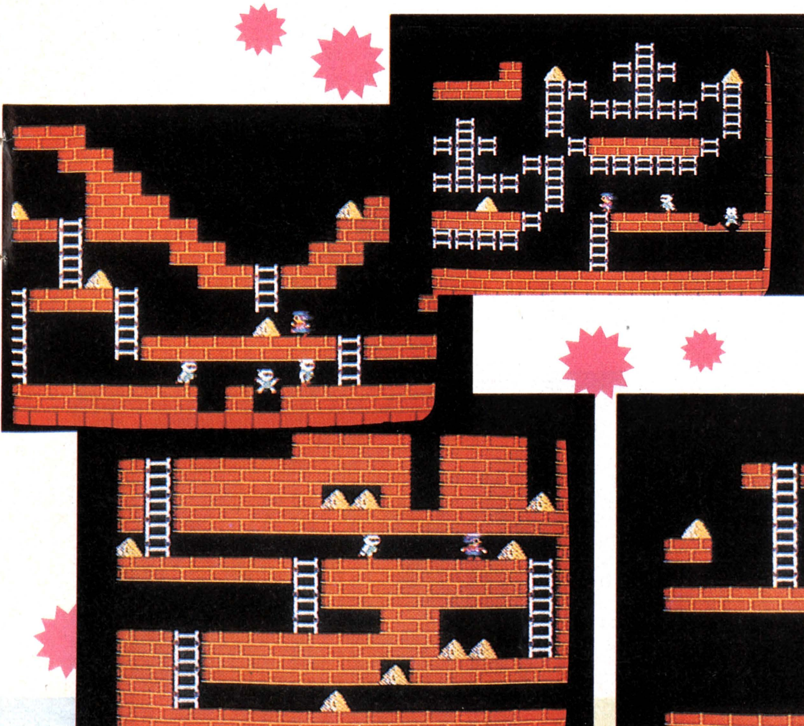


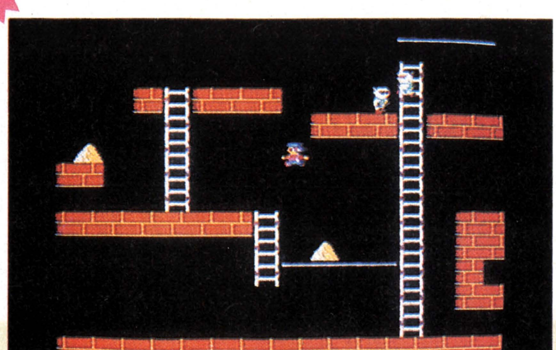
キーポイントはココだ！

まず、2面の画面左下にある金塊の取り方、4面のブローダーバンド社（ロードランナーを作った会社）のマーク、6面の金塊の取り方（穴掘りテクニック）、8面の金塊を取る順番、11面のハシゴ、19面のピラミッド、このへんのテクニックがキーポイント。このあと23、24、25面と難しい面が続くが、ここまでくるとずいぶん腕も上がっているはずだ。

しかし、40面までくるとかなり苦しくなる。ちなみに44面は〝LODE RUNNER（ロードランナー）〟と書いてあるのだ。ボクはここで挫折した。そして46面。画面右下の金塊が取れないのである（実はアップル版でもここで挫折している）。正解を知ってしまえば何のことはないが、自分で試してみてくれたまえ。

なお、始める前にスタートボタンで1度止めて、金塊の取り方を考えてみることをお勧めする。パズルの要素が十分に盛り込まれているので「急いては事をし損じる」。





セガにもあるぞ!

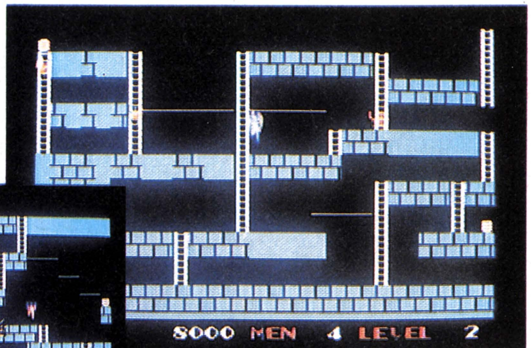
こちらはファミリーコンピュータより30面多い80面ある。この80面の中身は、オリジナルの150面の中から厳選(?)したものだ。

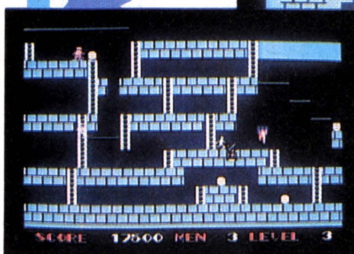
エディット機能もついていて、キーボードがあれば176面まで作ることができるし、80面さえも好みに応じて作りかえることができる。

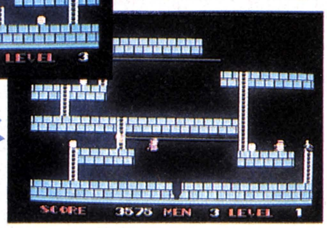
画面の大きさ、色づかいがオリジナルと同じなので、静止状態では区別がつかないほど。ところがどっこい……。

ゲームをやり始めると、オリジナルとの違いがはっきりしてくる。最初はスピードが違うのかな? と思ったのだがそうじゃない。実は、敵(ロボット)の移動パターンがまったく違うのだ。普通なら追いかけてくるようなところで別の方向へ行ってしまったり、待ち伏せしたり。とにかく今までのパターンがまったく通用しないのだ。もちろん、これが初めての人は違和感などないし、初めてじゃなくてもしばらくやっているうちに慣れてくるはずだ。

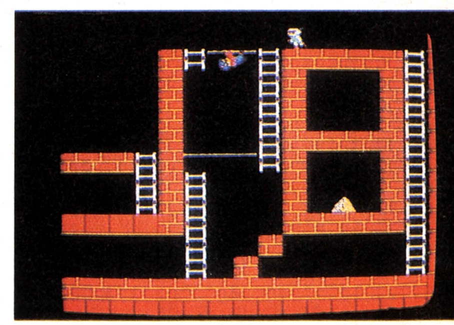
しかし、なんとなく丸みを感じることができないのはボクの偏見かな……。ひとつ、お試しあれ。







ファミコンはココが違う!



ファミコンならではのキャラクターがある。フルーツが出現するのだ。出現パターンのヒントだけ言うと、「面の最後の金塊を取ったときに、ある状態だと出てくることが多い」。ただ注意しなければならないのは、フルーツが出ている時間があまり長くないので、もたもたしていると消えてしまう。

得点の入り方も特別だ。オリジナル(アップル版)では、金塊を取っても、ロボットを穴に落としても得点の対象となるが、これは面をクリアしなければまったく点が入らない。面白いのは、各面をクリアするたびにランナーは脱出ハシゴを登って汗をふく。これが歯を磨いているように見えるのだ。

また、ロボットの数も3体までとなっているので、他のソフトでかなり苦労する面でも楽にクリアすることができる。ゲームのスピードが普通の状態にあるとき、3体のロボットを穴に落としたあとでその上を通過することはできないので、念のため。

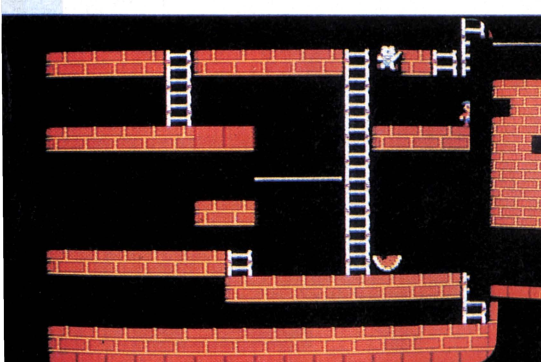
そのほかでは、グラフィックに凝った点が挙げられる。オリジナルではタルに、その他でも三角山にしか見えなかった金塊が、なんと輝いているのだ。左半分の色を点滅させているだけなのに、拾うと儲かったような気分になる(自分の貧乏性が情けない)。点滅するといえばハシゴもだが、しかしこれはなんとなく品がなくていただけない。

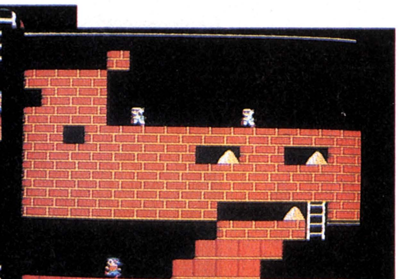
ゲームはこれくらいにして、エディット機能を見てみよう。残念なことに、作れるのは13×14マス、つまり本来のゲームの半分(1画面分)である。が、作ってすぐに遊ぶことも改良することもできるのはうれしい。キーボードを持っていれば、満足のいく面がすぐにもセーブできるし、持ってない人でもメモさえ取っておけば、作り直すこともとても簡単なのだ。

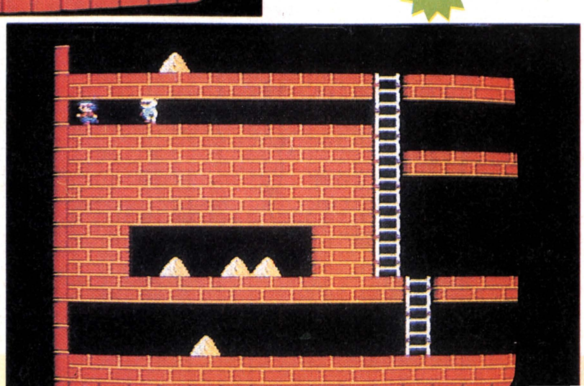
☆ ☆ ☆

ところで、ロードランナーの箱絵、ランナーは左手にレーザー銃を持っているのに気づいただろうか? ランナーは床に穴をあけるときにこの銃を使っているのだ。なぜレーザーでロボットを倒せないのかな、などと考えてしまうのだが……。そういえば、箱絵のようにロボットをしびれさせることもできなかったな……。

とにかくファミリーコンピュータにまで移植されたロードランナー、次はポケットサイズのゲームマシンでも楽しめるかな?







ミサイルの雨をくぐり抜けて快感！

ギャラクシアン（ナムコット）

機種名　ファミリーコンピュータ
価格　￥4500
筆者　中村龍彦



いまさらギャラクシアンなんて、とおっしゃる人もいるでしょうけど、「ナニナニ?」という人のためにちょっとあらすじを紹介。
　この世界ではキミも銀河系防衛軍となり、迎撃機ギャラクシップを自在に操ることができる。上空をわがもの顔で編隊飛行する謎のエイリアン軍団を追跡し、撃破するのだ。ハナシはそれだけのことだけど、敵もさるもの予想もつかないコースで降下して、ミサイル攻撃、体当たりなど、あの手この手で追跡を振り切ろうとする。

エイリアンを撃ち落とせ！

　エイリアンにはイエロー、レッド、バイオレット、グリーンと4種類ある。イエローはエイリアン軍団の隊長だ。こいつを撃破すれば、敵の攻撃が一瞬ひるむから、チャンス到来。一気に敵をセン滅できる。レッドとグリーンの攻撃力はたかが知れているのだが、問題はバイオレット。飛行コースは酔っぱらいのごとくで、しかも体当たりをも恐れない。その勇気は賞賛に価するにしても、ギャラクシップには大迷惑。体当たり直前でもミサイルを落とすという、全くもって凶暴かつ陰険な性格をしているのだ。くれぐれもご注意を。
　このエイリアン軍団は編隊を組んでいるけど、攻撃のときは1機ずつ降下してくる。残りのエイリアンが少なくなると、攻撃パターンが変わるのだ。ジグザグ飛行をしたり、宙返りをしたりして、死にもの狂いで反撃をしてくる。
　ギャラクシップは、コントローラーで左右に移動させることができるから、エイリアンを狙ってミサイルを発射すればよい。エイリアンを撃破したときの得点は、画面下方のグリーンが一番低く、バイオレット、レッド、イエローと高くなってる。降下してきたときに撃破すると得点は倍になるのだ。
　ギャラクシップは、初めは3機だが、5000点を越えると1機増える。

必勝テクニック公開！

　さて、高得点をあげるコツだ。基本的には「追わずに逃げる」という方針がベスト。まあこれはゲーム全般にいえることだろうけど。ギャラクシップはかなり急激な動きも可能だ。ある程度慣れてくると、ミサイルの嵐のなかをかいくぐって逃げることができる。降下してくるエイリアンを必ず撃ち落とすようにすれば、それだけでかなりの得点になるのだ。ただし、バイオレットエイリアンにはてこずるから、これだけは編隊のなかにいるとき撃った方が良い。グリーンはミサイルを2～3発打ってくるだけだが、バイオレットはさらにギャラクシップの目の前で1発打ってくる。そのあとで急に飛行コースを変えて突っ込んでくるから、この最後の1発の前に撃ち落とすか、接近戦にもちこむかすればバイオレットも比較的楽に撃破できる。
　バイオレットを2～3機撃ち落とすと、いよいよイエローエイリアンがレッドを2機ひきつれて降下して来る。このときレッドを2機とも撃破したあとイエローを撃ち落とすと一挙に800点プラスされるから、これを狙わない手はない。まず編隊のなかではイエローの真下とその隣のレッドは必ず残しておくこと。そうしないと3機そろって降下しないのだ。降下するときエイリアンたちはミサイルをしこたま落とす。これをかわしながら、こちらからもミサイルを1発お見舞いして、レッドを1機撃ち落としておく（なぜかこのときの命中率は異常に高い）。ミサイルの雨をくぐり抜け、あとは接近して2機撃破すれば、800点はキミのもの。接近戦で一気に3機を撃ち落としてもよいのだが、これはかなりのハイテクだ。
　エイリアンは残り少なくなると、必死で逃げまわる。そこでバイオレットをたくさん残しておくと、それこそ気違いのようにミサイルをぶち込まれるので要注意。最後の1機を撃ち落とすのにえらく手間どるけど、宙返りをしているときには攻撃が停止するので、このときは安心して攻撃できる。
　ギャラクシップのミサイルは画面には1発しか出ないので、撃ち損じると当分の間ミサイルを発射できないのだ。接近戦のときにこのヘマをやると、死が待っている。





操作性もいいぞ！

　このゲーム、画面も音もなかなか真に迫っていて迫力満点。スピードもかなり速く、慣れるまでは大変だけど、あとはもうミサイルの雨をくぐるのが快感。コントローラーの操作性も、予想を裏切って(!?)非常にスムーズ。ありがたいことにミサイルの発射ボタンがふたつ使えるので、ボタンが馬鹿になってしまうことも少なくなる。画面も非常に見やすく、配置もなかなか良いのだが、ふたりでゲームをするときに、プレイしていない方の得点も表示された方が楽しいのではないかな。また初めてプレイするときからハイスコアが5000点となっているのは上級者ならともかく、慣れないうちは少々腹立たしく感じるものだ。誰だって自分のスコアは記録として残したい。
　いずれにせよ、このギャラクシアンは非常によくできたゲームといえる。もっと色々なゲームカセットが続々登場することを期待しよう。

バイクを駆ってアメリカ大陸横断!!

ジッピーレース（セガ）

機種名　セガ
価格　¥4300
筆者　桜井博道

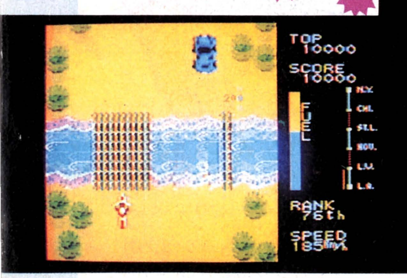


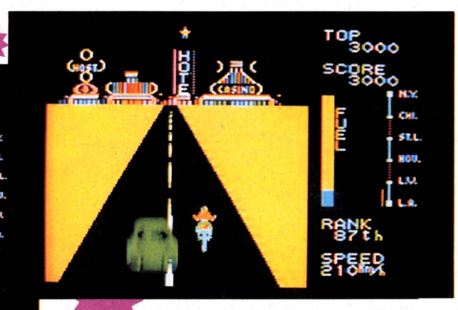
この〝ZIPPY RACE〟は、ゲームセンターへ足を運んだ経験のある人ならすでによく知っているゲームだ。まずはその概要を説明しながら、このソフトの楽しみ方やテクニックを紹介しよう。

目指すはニューヨーク

このゲーム、オートバイに乗ったキミがロサンジェルスを出発して、ラスベガス、ヒューストンを経てセントルイス、シカゴに立ち寄り、目的地ニューヨークへとひたすら走り続けるという設定だ。だけど激走すればいいってワケじゃない。行く手には小型車（フォルクスワーゲンらしき車）が出没し、思うようには先へ進めない。Y字路、S字と変化に富む。アクセルとブレーキをうまく使いこなさなければならない。もちろん失敗すればたちまち衝突だ。

スタート時のキミの順位は90位。ロサンジェルスを出発したら、次のポイントのラスベガスまでハイウェイを走ることになる。ここで忘れちゃいけないのがガソリンメーター（FUEL）だ。キミの操るオートバイの原動力だ。走ればその分減って行く。大切に使わなければいけない。ガソリンの消費を最少限にとどめるにはふたつの方法がある。ひとつは、道路の上にころがっているガソリンカンを拾って補給する方法だ。これはガソリンカンの上を走り抜ければ良い。しかし、このガソリンカン、Y字路のちょうど切れ目あたりにあるので、ハンドル操作を誤ると、路肩に乗り上げてスピンしてしまうことが多いので要注意だ。もうひとつの方法は、徹底的に安全運転でY字路、S字路をこなして、前方に立ちふさがる邪魔な車の大群をかわしていくというやり方だ。なにしろガソリンの消費を著しく促すのは、車と接触してスピンしたり、スピードオーバーでカーブを曲がりそこねたりするときなので、できるだけスピンを避けたほうが得策なのだ。つまりできるだけスピンしないように、ハンドル操作に気をつけながら画面のスピード感をつかみとりつつガソリンカンの上を走り抜ければ、キミは文句なしのベストライダーになれるというわけ。





高速をひとり逆に走る!

さて、いよいよラスベガス入り。だけどその前に難関がひとつ待っている。高速道路でキミのオートバイが反対車線を走るという難関だ。そのときキミはひたすらアクセルボタンを押し、前方から迫ってくる車を1台、さらにもう1台という具合にかわさなければいけない。真向かいから車が走ってくると、つい道路の隅によけて車の走ってくる様子をうかがってしまいがちだが、それじゃあいけない。キミは常に道路の中央で車を待ち寸前でかわすことを心掛けるのだ。車の影に動揺して、まず隅に逃げるようでは、いつまでたっても上達は望めないぞ。

こんな具合に反対車線を走らなければならない場面は、ヒューストン、セントルイス、シカゴ、ニューヨークと各ポイントごとにある。ぜひとも腹をすえてかかりたいところ。

次に第2画面。ラスベガスに着いたキミは次のポイントのヒューストンまでラフロード、つまりジャングルの中の道を走らなければいけないのだ。

これも前画面同様、小型自動車が行く手をはばむからやっかいだ。途中、河川が何本か道を横切っていて、そこには橋がかかっている。中途半端にまたいでいる橋は、ジャンプ台なのだ。これをクリアすれば高得点につながる。チャレンジ精神旺盛な人はトライしてみよう。この場合、画面の上方にいつも注意を張りめぐらせておくと、橋を渡る際に大変楽になるはずだ。オートバイの進路を早めに決めてしまえば、河川にはまり込む災難を少なくできるのだ。

このあたりガソリンカンがゴロゴロ散らばっているので、チャンスをうかがって拾うことも重要なポイント。

さてヒューストンからセントルイスまでは再び高速道路に画面は戻り、セントルイスからシカゴまではラフロードを通って行くことになる。つまりニューヨークまで以上の2種類の道路を交互に走り、車を抜き、なおかつガソリンメーターと相談しながら得点をあげて行くというのがこのゲームなのだ。

雰囲気はいまひとつ

概要は以上のようなものだが、立体感や臨場感を出すことに重点をおいている最近の傾向の中では、〝ZIPPY RACE〟はちょっと物足りない印象を免れない。たとえば、ロサンジェルスを出発し、ニューヨークに着くまでの間、周囲の環境は変化なく、ロサンジェルスらしさ、ニューヨークらしさといった雰囲気に乏しいのだ。肝心のハンドル操作についても、その反応は緩慢で、オートバイ特有のスピード感にいささか欠けている。

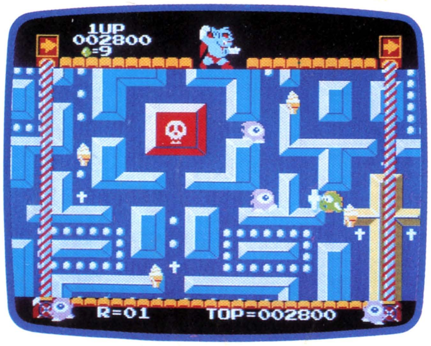
全体を通して評すれば、家庭で楽しむゲームソフトとしては合格ラインにあるけれど、アーケードゲーム側から考えると、少し物足りないといったところだ。



PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.
UNDER LICENSE FROM
BRODERBUND SOFTWARE, INC.
教えたくないけど、教えちゃう。
これが、ロードランナー、ナッツ&ミルク、四人打ちマージャンの必勝法だ。
キミも、ベーシックが使いこなせる。
楽しいゲームプログラムが、なんと10作もついてるよ。
任天堂のファミリーコンピュータ™ファミリーベーシック™がわかる本
ドキドキ新登場!!
ゲームで遊んでるだけじゃ、物足りない。そんな進んだキミへ、お待たせの一冊。その名もズバリ、「任天堂のファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックがわかる本」。とにかく、ベーシックが楽しくわかっちゃう!しかも、付録に、カニトリゲーム・算数ごっこ・ピンポンなど、10作のゲームプログラムがついている!さあ、キミも、これでお勉強して、あこがれのミヨちゃんに尊敬されちゃおう。
定価
1,980円
今すぐ、有名百貨店・玩具店・書店へ、走れ。
少年メディア
BOY'S MEDIA
ハドソン出版局
少年メディア電話相談室 ☎(03)237-7784
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
この面白さは、教えられない。
ロードランナー
ナッツ&ミルク
有名百貨店・玩具店で買ってほしいな。
各4,500円
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

ファミリーコンピュータ™

新カセット（希望小売価格 各4,500円）続々登場!!



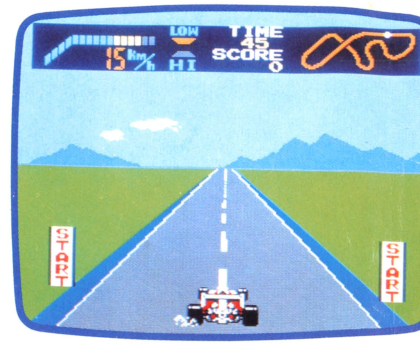
HVC-DD **デビルワールド**

いろいろなパターンの迷路の中で怪獣と戦うゲームです。



HVC-FJ **4人打ち麻雀**

本格的な4人打ち麻雀が楽しめます。



HVC-FR **F1レース**

ハイスピードで挑戦。臨場感あふれるレースが楽しめます。

発売中のカセット

MODEL.	ゲーム名	MODEL.	ゲーム名	MODEL.	ゲーム名
HVC-DK	ドンキーコング	HVC-CA	ドンキーコングJR.の算数遊び	HVC-GF	ゴ ル フ
HVC-JR	ドンキーコングJR.	HVC-EN	ポパイの英語遊び	HVC-WG	光線銃シリーズ ワイルドガンマン
HVC-PP	ポ パ イ	HVC-BA	ベースボール	HVC-DH	光線銃シリーズ ダックハント
HVC-MA	マリオブラザーズ	HVC-TE	テ ニ ス	HVC-HA	光線銃シリーズ ホーガンズアレイ
HVC-MJ	麻 雀	HVC-PN	ピンボール	HVC-DT	ドンキーコング3
HVC-GO	五目ならべ				

発売予定のカセット

HVC-UC アーバンチャンピオン
HVC-BF バルーンファイト
HVC-EB エキサイトバイク
HVC-CL クルクルランド



ファミリーコンピュータ本体

希望小売価格 **14,800円**

任天堂株式会社

Beep
1985 1号
ビープ 1月号
昭和60年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻1号通巻1号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行㈱日本ソフトバンク出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1 ☎03・261・4095
定価360円



雑誌 17659—1
Printed in Japan